昭和62年1月23日発行（毎月2回第2・第4金曜日発行）第2巻第1号通巻第17号
昭和61年10月27日第三種郵便物認可

ファミリー コンピュータ™ ゲームマガジン

第2・第4金曜日発行

マルカツ 勝ファミコン

1月9・23日合併号 VOL.1

お正月超特大号
3大付録つき
特別定価360YEN

2大スクープ!!
ドラえもんに面セレがあった!!
ファミ・スタにパスワードの法則発見!!



［ドラゴンクエストII］
［キングコング2］
［ミッキーマウス］
［ドラえもん］
［火の鳥］
［飛龍の拳］
［パルテナの鏡］

特別企画
激突！5大AVG（アドベンチャーゲーム）

スーパー3大付録

別冊1 ナコム様太鼓判！ ドラゴンバスター

別冊2 ディスクを買ったら必携！ ディスクゲーム全カタログ

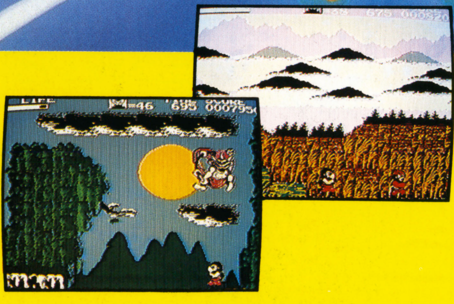
とじこみ3 これは便利！ ファミコンカセットシール

昭和61年10月27日第三種郵便物認可

KONAMI

面白さがピリリッ。なるほど辛口ソフトだ。





コナミが、また一つファミコンソフトの傑作をつくった。漫画界の巨匠・手塚治虫の「火の鳥」だ。スタッフの知力と創造力が、この1M(メガ)ビットソフトにタップリとつめ込まれている。歴史をこえたアドベンチャーの面白さが、キミをきっと不思議な世界へ連れていってくれるだろう。これほどまでに原作の面白さをうけついだソフトがあっただろうか。いま、フリーク達の熱い視線が「火の鳥」にそそがれている。

歴史をこえたアドベンチャー 新発売

火の鳥™

鳳凰編 我王の冒険 (東宝)

©KONAMI ©角川春樹事務所／東北新社

※映画「火の鳥」は12月20日(土)より全国東宝洋画系でロードショー。

あれも、これもみんな面白パワーにあふれてる。

キングコング2 King Kong 2 怒りのメガトンパンチ 好評発売中 ￥5,300

DEG SHOCHIKU-FUJI CO., LTD.

©KONAMI 1986 ※映画「キングコング2」は12月20日(土)より松竹洋画系でロードショー。

「謎の壁」ブロックくずし™ 好評発売中 ￥2,980

©KONAMI 1986

●ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

コナミ株式会社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地
新製品情報は TEL.03(262)9110(関東地区)、06(334)0399(関西地区)


飛龍の拳〜奥義の書〜
少林寺 破邪顕正之拳攻防技巻
龍飛のあやつる十五の技
主人公・龍飛
龍飛の“育ての親”寿安老師は、かつては少林寺でいちばんの拳士とまでいわれた人物であった。かれのあみだした無敵の殺人拳「飛龍の拳」は、奥義の書６巻におさめられ、悪用されることのないよう龍神像に隠された。
しかし、龍飛10歳のとき、寿安老師は何者かにおそわれ、奥義の書５巻が持ちさられてしまった。そして龍飛は、寿安老師の教えに従い、少林寺へと向かった。波乱万丈の物語の始まりであった。
少林寺の貫主、元崖のもと、龍飛は修行をかさねた。格闘技世界大会での優勝をめざして…。そこでは、飛龍の拳をあやつる謎の一団「龍の牙」が待ちかまえているのだ。龍飛の戦いの旅は続く。
敵のくりだす上段キック、旋風脚、上段パンチを受けとめる。受けとめたあとに敵を投げることもできる。
✚上
上段受
小さくジャンプすることによって、敵の下段キックや前掃腿から身を守る。タイミングに注意する必要あり。
✚下
小跳避
敵のはなつ伸脚旋風、中段キック、中段パンチを受けとめる。もっとも基本的な受けの形。
✚右または左
中段受
敵の頭をめがけて鋭いパンチを打ちはなつ。とくに、接近戦の場合に大きなダメージを与えることができる。
✚上＋Ⓑ
上段直突
もっとも基本的なパンチの形。非常に使いやすく多用したくなるが、これだけで敵を倒すのは難しい。
✚右＋Ⓑまたは✚左＋Ⓑまたは Ⓑ
中段直突
敵の腹部に蹴りこむ技。中段パンチと同じように多用しがちだが、相手に与えるダメージは大きくない。
✚右＋Ⓐまたは✚左＋Ⓐまたは Ⓐ
中段順蹴
敵のアゴに激しい一撃を与えることができる。パンチではとどきそうにない場合に使うのがもっともよい。
✚上＋Ⓐ
上段順蹴
敵の足を掃って倒す。有効なダメージを与えることができるが、間合を合わせるのが難しい。
✚下＋Ⓐ
掃腿
必殺技“飛龍の拳”の前身ともいうべきキック。2mほどジャンプし、まわし蹴りを敵の頭にきめる。
✚上＋ⒶⒷ
旋風脚
中段のまわし蹴り。敵に与えるダメージは大きいが、はずれると逆に痛い目にあうことがあるので、注意。
ⒶⒷ
伸脚旋風
下段のまわし蹴り、きまれば大きな技だが、小さくジャンプすることで敵に簡単によけられてしまう。
✚下＋ⒶⒷ
屈脚旋風
敵のふところにうまく入りこみ、投げる。大技効果も大きいが、なかなかかけられない。
✚下＋Ⓑ
投風捌
身をかがめることによって、敵の上半身への攻撃にもリズムを出すことができる。
✚下
屈身
敵に追いつめられた場合、飛ぶことによって完全に間合いをはずし、自らの体勢をととのえることができる。
✚右＋ⒶⒷまたは✚左＋ⒶⒷ
翔蝶飛
伝説は甦り、龍飛は旅立つ。
真実の技を求めて
少林寺
コウハヤト
ミンミン
予選会場A
ソンゲリアン
ソルジャーX
予選会場B

'87新春を飾る
1月中旬発売予定。

劇画風拳法大作堂々公開

ドラマチック・カンフー・スーパーゲーム

壮大な謎と超美技。キミをトリコにするニュータイプゲームの登場です。

日本GAME監督作品
NIHON GAME PRESENTS

飛龍の拳

奥義の書

1M ROM CASSETTE
〈カラー作品〉希望小売価格 ¥5,500



コントローラーのスタートボタンを押すと、壮大なドラマがキミの前に拡がる。キミは、伝説のヒーロー「龍飛」となって、飛龍の拳の奥義を究め、謎の超格闘技軍団「龍の牙」の野望を打ち砕け!! ファミコンゲーム「飛龍の拳」は、いままでの"カンフーゲーム"の域を超え、スクロールアドベンチャー+ロールプレイングの要素が取り入れられたニュータイプゲームです。謎が謎を呼ぶ劇画チックなゲーム展開に、いままでにない興奮をおぼえることでしょう。さあ、日本ゲームが贈る1M ROM超巨編「飛龍の拳」にご期待ください。





発売元
© 株式会社 AMGAME
販売元
株式会社マイクロアカデミー
東京都葛飾区宝町2丁目30番16号
TEL (03)695-9211 FAX (03)695-3622



ゲームの内容についてはウラを見てね! ▶

HOT LINE
MAC
ファミコン情報局
(03)695-3513
(03)695-3514
(夜8時以降)
(03)695-9211

スタートボタンを押す。物語がはじまる。

本編の主人公龍飛



若くして少林寺一の拳士となる。飛龍の拳の正統な後継者である。

突如、魔界より現れた謎の超格闘技軍団「龍の牙」!! そして、少林寺へと突きつけられた1枚の挑戦状!! 謎の一味に奪われた飛龍の拳の奥義書とは!? 謎が謎を呼ぶ異種格闘技世界大会へ向けて、今、龍飛の旅が始まろうとしている!!

龍飛を待ちうける強者たち



幼いころから山野を駆けめぐり、熊や猪を相手に独自の空手道を切りひらいた。



フットワークが速くスピードがある。すばやいパンチ(ソルジャーパンチ)を得意とする。



モンゴル相撲の王者。絶大な破壊力を持つメガトンバスターが得意のプロレスラー。



少林寺の宿敵ともいうべき謎の組織。その総統を倒さない限り、キミは真のチャンプとなり得ない!



格闘技界に突如現れた謎のボクサー。生まれ、得意技などすべて不明。



拳法界の天才少女。華麗な連続蹴りを得意とする。



フットワークは遅いが技の破壊力はすごい。投げ技を得意とする。



戦うコンピュータの異名を持つ最強のボクサー。



イラスト／町支哲義、21クリエイション

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
マルカツ 勝ファミコン

第1号 (1987年1月23日発行)

もくじ (CONTENTS)

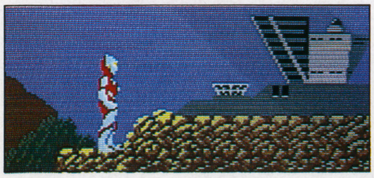
発行／角川書店

●表紙
ドラゴンバスター
●イラスト
大野一興　佐々瑛子
●デザイン
関野邦章
●タイトル
高木和雄
●製版（大日本印刷）
清水　治
●協力　㈱ナムコ



〈表紙のことば〉

1987年のスタートをかざるビッグゲーム『ドラゴンバスター』が、マルカツ正月号の表紙だ。辰年じゃないけれど、ちょっとオシャレだろ？　伝説的な名ゲームがやっとファミコンになったっていうわけ。ゲームマニアを狂喜させた２段ジャンプも、垂直切り、カブト割りもしっかりうけついだ、コントローラーさばき次第のゲームにしあがってるよ。いろいろなゲームにドラゴンは出てくるけれど、正統派のドラゴン登場だ。さあ、いまこそ竜退治(ドラゴンバスター)の騎士となって立ち上がれ!!

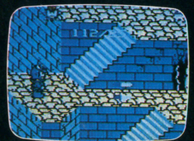


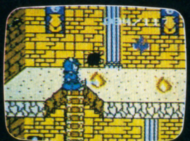


至高(しこう)のR・RPG(リアルタイム ロールプレイングゲーム)…今(いま)、頂点(ちょうてん)に立(た)つ

溢(あふ)れんばかりに詰(つ)め込(こ)まれた闘士(とうし)の伝承(でんしょう)







1メガROM・カートリッジ

ましょう IF-05 希望小売価格 ¥5,300

このゲームがスタートして5日が経過した。いまだにストーリーは終わらない。いかにRPGを得意とするわたしでも40個以上のアイテムを使いこなすのは難しい。13種族・70数種もの敵が現れるのだからたまったものではない。2,000を超えたエリアを持つこの世界へ早く君も来て欲しい。

アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係





写真は model 30です。

●65,536色を表示する際は、別売のビデオアートボード(PC-8801-17)とビデオアートボード対応ディスプレイ(PC-KD862等)が必要です。

一線を超えた高性能に触れてください。
新しい88は君の至近距離。 クロック周波数 8MHz

新 発 売

最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mH

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能) …………本体標準価格 208,000円

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。
ニーズに対応した3タイプの精鋭。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH

model 30 (320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵) 本体標準価格 168,000円
model 20 (320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵) 本体標準価格 138,000円
model 10 (FDD別売)…………本体標準価格 99,800円

処理スピードが、日本語処理機能が、そして注目の通信機能、AV機能が…。今、パソコンに求められるすべてを包みこみ一線を超えた。PC-8801MH、PC-8801FH待望の新登場。触れるだけで、使いこなす快感がつたわり、鋭い感性が磨かれる。君のなかに、〝もっと、好奇心〟。●新CPU採用で、抜群の高速処理を実現。(クロック周波数を従来の4MHzから8MHzにアップ)●日本語対応キーボードで操作性が向上。●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。●ビデオアートボード(別売・61年12月末発売予定)で65,536色を表示可能。



NEC冬の ハローC&Cまつり
斉藤由貴 東宝映画「恋する女たち」より

わくわくビッグチャンス!!
開催中 1月31日まで

買って当てよう!ライフアッププレゼント
キャンペーン対象商品お買い上げの方に4つのジャンルからステキな賞品が抽選で当たります。
※詳しくは参加店で

答えて当てよう!オーロラクイズ
アラスカオーロラ観測ツアーと最新のNEC商品が抽選で当たります。
※詳しくは新聞・ポスターで

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌) 011(251)5531
中部支社(名古屋) 052(262)3611
中国支社(広島) 082(247)4111
東北支社(仙台) 022(261)5511
北陸支社(金沢) 0762(23)1621
四国支社(高松) 0878(22)4141
東京支社(東京) 03 (456)3111
関西支社(大阪) 06 (231)3111
九州支社(福岡) 092(713)5151

C&C コンピュータ アンド コミュニケーション

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。 NECパソコンインフォメーションセンター 東京 03(452)8000 大阪 06(211)9800
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く) 電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

NECのパソコンファミリー No.1
日本電気グループ

協力 Falcom 日本ファルコム株式会社



究極のコンピューター・ゲーム・ソフト「ザナドゥ」のイメージ・ソング



ザナドゥ

パワー・メタル・ロック・グループ

アンセム



12.21発売!!

NEXUS

シングル◎K07S-7085/¥700■12インチシングル◎K12P-648/¥1,200

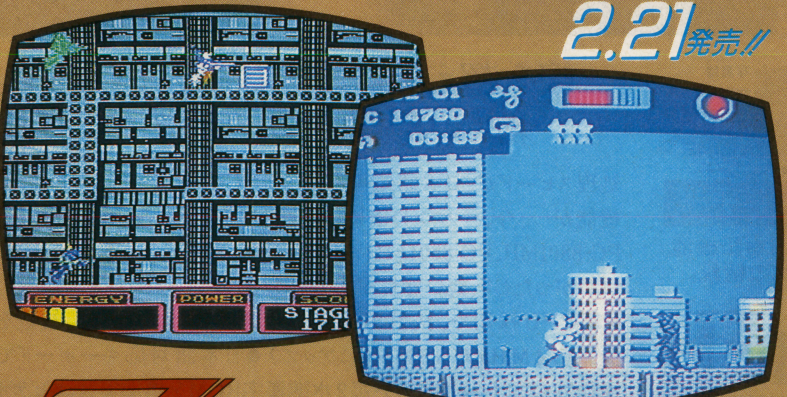
STAR CHILD

聴覚体験!!映像を超えて音が飛び散る!!——●音の中から、かくれたヒントを探そう!

スターチャイルド《コンピューター・ゲーム・ミュージック》シリーズ

超ビッグ・キャラクターの強力カップリング!!

2.21発売!!



機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE + ウルトラマン 怪獣帝国の逆襲

Ⓐ機動戦士Zガンダム～①ファミコン・サントラ②Z・刻をこえて～水の星より愛をこめて～星空のBelieve(ニューバージョン)

Ⓑウルトラマン～①ファミコン・サントラ②ウルトラマンの歌～科特隊の歌～進めウルトラマン

レコード◎K15A-783 カセット▭K15H-965■各¥1,500

発売元:キングレコード株式会社

●好評発売中——12インチ・シングル盤・各¥1,300



スーパー・マリオ・ブラザーズ
マリオ・シンドローム
Ⓑ私はピーチ姫

レコード◎K13A-748
カセット▭K13H-864



ゼルダの伝説
Ⓑ謎の村雨城

レコード◎K13A-757
カセット▭K13H-875



ソロモンの鍵
Ⓑマイティボンジャック

レコード◎K13A-758
カセット▭K13H-876



WAVE JACK
ディスクシステム 用ソフト
シリーズ第二弾
好評発売中
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。
IMA-KIE
パワフル ギャグ スーパーコミカル・ロールプレイング ゲーム
抱腹絶倒、超愉快的役割自演活劇
消えたプリンセス
とんでもねェ〜ソフトだぜ！
BOOM!! HELP!!
カセットテープに入っている主題歌は、あの富田靖子ちゃんだって!? とんでもねェ〜。
★靖子ちゃんの声でヒントが聞けるぞ！（12月初旬より）
ウェーブジャック情報センター
札　幌　011－781－1111
横　浜　045－252－0000
名古屋　052－914－2000
大　阪　06－468－9999
大　阪　0724－62－9999
広　島　082－246－9999
福　岡　092－781－7000
ほとんどすべての人や家で話ができちゃうなんて、とんでもねェ〜。
ヒントがいっぱい、おもしろマガジンには毛利名人の苦戦記まで入ってる！とんでもねェ〜。
付録の捜査手帳やマップを使って事件を解け！だと？とんでもねェ〜。
日本に滞在中のラビア国の王女キララが消えた!? 事件に激怒した国王は、流行性痴呆症の特効薬“オニノフグリ”の供給をストップ。このままでは、日本の将来はパッパラパーだ！
君の使命は、小林刑事になりかわって、30日後の戴冠式までに、王女と五種の神器を見つけ出すことにある。
くれぐれも健闘を祈る！
広大な5つの町の他にシューティングや地下の迷路まであるなんて、とんでもねェ〜。
希望小売価格 5,000円
このソフトは、販売店店頭に設置されていますソフト書き換え機（ディスクライター）では販売いたしておりません。
IMAGINEER CO., LTD.
制作・発売元 イマジニア株式会社
東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15階
お問い合わせ 03-993-8855

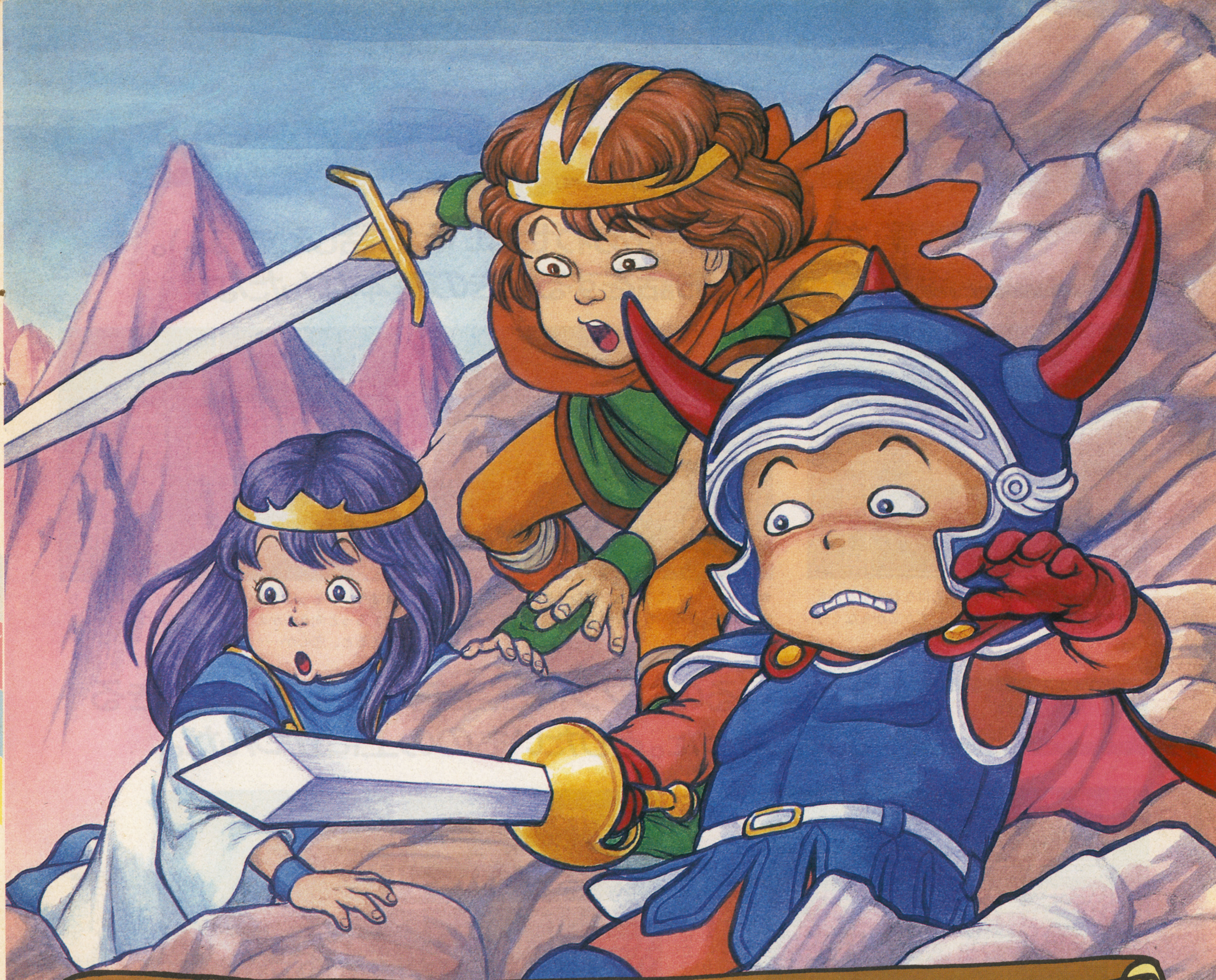


ドラゴンクエストII

悪霊の神々

堂々公開！『ドラクエII』の全ぼうが見えてきた！

まだかな〜、と首を長くして待ってた発売日が延びてしまって残念。でも、ゲームのおもしろさは保証つきの『ドラクエII』。だんだん、その内容がはっきりしてきた。今回は、発売前の大サービス。思いきりよく、内容にドーンとせまってみたゾ。



ものがたりのはじまり

竜王を倒しローラ姫と結婚した若者がつくった国がローレシア。今回のはじまりの国だ。主人公のこの国の若き王子が反乱をおこそうとする邪悪な宗教徒たちを倒すためたち上がった。戦いの旅は、ほかの国にいる２人のロトの血をひくものをさがすことからスタート。ぜったいに欠かせないパートナーなのだ。前作の４倍という、ひろ～い世界を舞台にいまふたたび旅がはじまる。



⬆さあ、ゲームスタート。はじまりの国はローレシア。まずは、仲間の２人を探しだすことからはじめなきゃね。

⬇やっと、３人そろって元気よく。城からでたら、敵がゴッソリ襲ってくるゾ。チームワークよく戦っていこう。

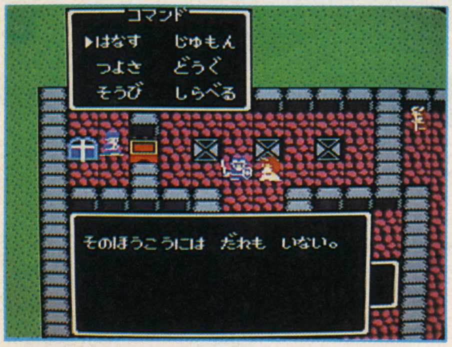


イラスト／杉山真理　

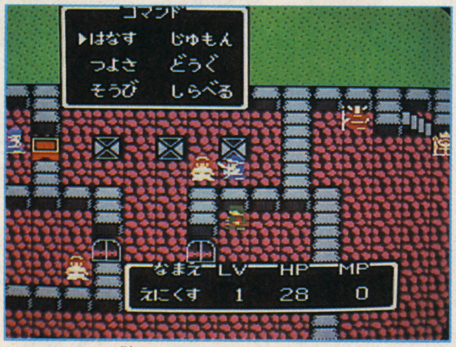
コマンドはこうなる!! ちょっと変わったゾ!!

はなす

ちゃんと向きをあわせないとお話しできない。やっぱり、お話をするときの基本なんだな。



⬆その方向にはだれもいない。おはなしをするときは、ちゃんと相手の目を見て。はずかしがらなくったっていいんだよ。



⬆そうそう、人にものをたずねるときは、きちんと向かいあってね。ここで「はなす」のコマンドにすればいいんだ。



⬆オヤッ、そっぽを向いてた彼女。なんと、こっちにくるっと向きをかえてはなしはじめた。向かいあってると、恋心が……めばえそうだ。

しらべる

「しらべ」るのコマンドで、宝箱をとることができるようになった。とりたいものの上に立つんだ。



⬅となりに立ってちゃダメ。そこにはなんにもないんだってばさあ。ちゃんと、宝箱の上に立ってちょうだい。



⬅よろしい。これでその宝箱はキミのものだ。もらえるものは確実にもらっとかないと、ソンしちゃうもんね。



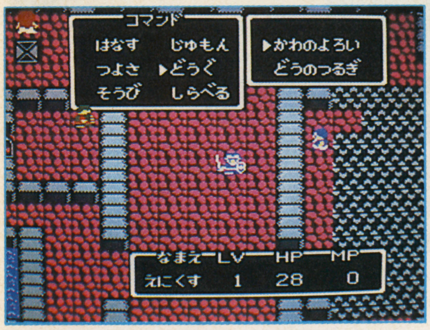
⬅フフフッ。ヤッタ！ いきなりどうのつるぎと、50ゴールドを手に入れたぞ。これでいちおうの旅のしたくができたってワケだな。さあ、もっといい武器や防具が買えるまで、これでガンバルゾ！

宝箱をとるときは、宝箱の上に立って「しらべる」のコマンドにする。すると、もうそれはとったことになるのだ。いくら宝箱のとなりに立って「しらべる」にしてもとることにはならないから注意しよう。まッ、基本中の基本なんだけどね。このほかにも「しらべる」のコマンドは役に立ちそうだから、アヤシイとこではきちんとチェックしといたほうがいい。意外なものがみつかるかもよ。

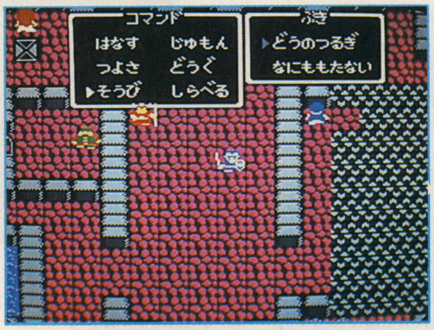
どうぐ プラス そうび

「そうび」にしなきゃなんにもならない。Eマークが目印だよ。

どうぐを手に入れても、そうびをしなければなんにもなんない。たくさんいいものを買ったのに、ちっとも強くならないと思ったら、それは「そうび」にしてないからだ。「そうび」をしてからどうぐでアイテムを見てごらん。アイテムの頭にEのマークがついてるよね。それが“そうびしましたよ”の印なんだ。きちんと確認していくことが大切。そして、どんどんいい防具や武器を身につけていこう。



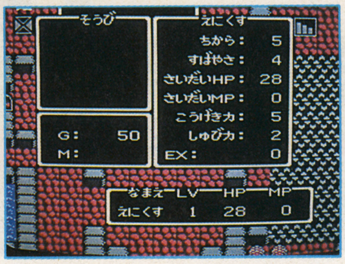
⬆まず、「どうぐ」のコマンドで何をもっているかを確認してみよう。



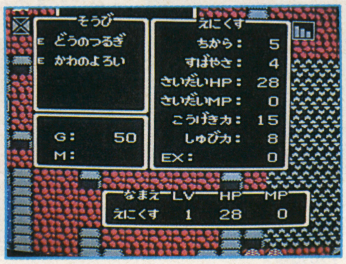
⬆つぎにそうびのコマンドで、何を身につけるかを決める。



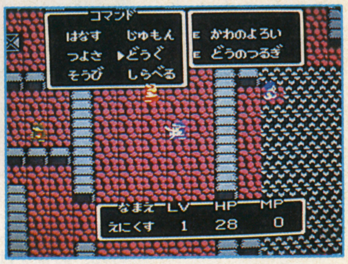
⬆「そうび」は、武器とよろいにわけてつけることができるんだ。



⬆もっていても、「そうび」をしてないとこのとおり。



⬆「そうび」をすれば、ちゃんと攻撃力と守備力があるんだ。

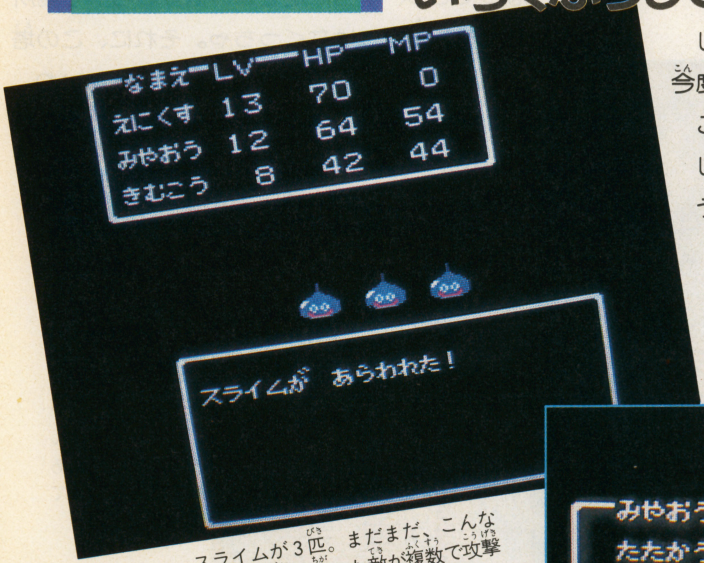


⬆Eのマークがついていれば、「そうび」してあることになる。

たたかう

戦いは3人別々。じゅもんをつかわせたり、いろいろくふうして戦っていこう。

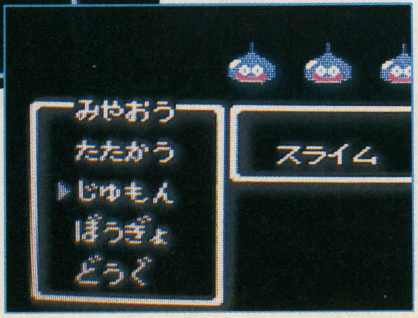
しつっこいくらいにいってるけど、今度は敵もチームを組んでやってくる。こちらも敵に合わせてチームプレイしなくてはいけない。複数の敵と戦うのは、思ったよりしんどかったりするんだ。だれが呪文をつかって、とかね。仲間が眠らされたら、ひとりで戦ったりもしなきゃならないから、タイヘンだよね。



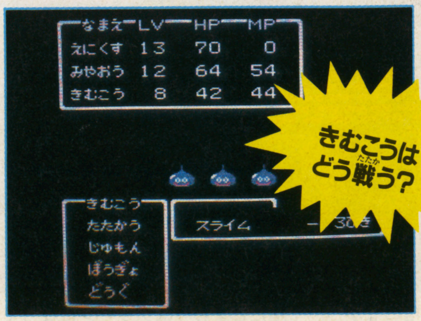
⬆でた〜っ、スライムが3匹。まだまだ、こんなもんはカワイイ敵。種類の違った敵が複数で攻撃してきたりもするゾ。



⬆2番目の勇者は呪文をつかって攻撃。1匹ずつ順番にやっつけていくんだ。戦い方をよく考えて進めていこう。



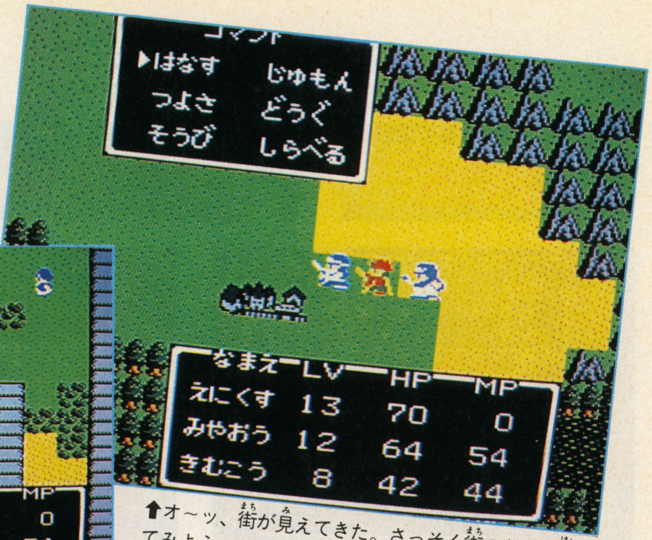
➡まず、ファイターが戦う。敵から攻撃をしかけてくるときもあるから注意したいね。



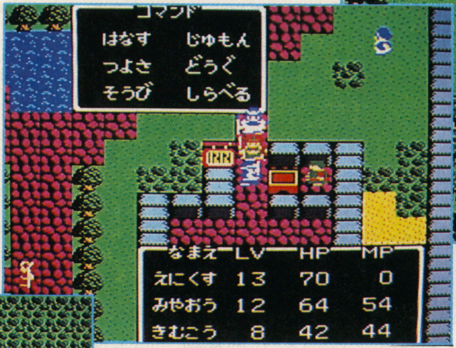
⬅3匹も出てくると、やっつけるのにひと苦労。でも、めんどくさがらずにやってかなきゃね。

街はこうなるッ!!

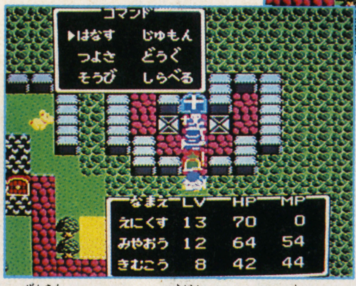
ぜんぶで６つある街。街のなかには武器屋や道具屋、宿屋、そして教会がある。どれもこれも、ゲーム中で重要な役割りをもつものばかりだ。このほかにも、鍵屋なんてのもどこかの街にあるハズ。どこの街でも、くまなくしらべてみる必要がありそうだ。もちろん、街にいる人たちすべてに話を聞くこと。どこにどんなヒントがかくされているかわからないからね。でも、街に来るとなんかホッとするね。



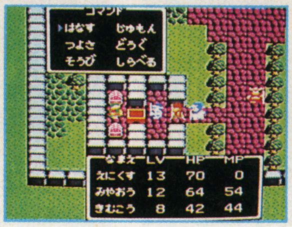
⬆オ〜ッ、街が見えてきた。さっそく街のなかに入ってみよう。



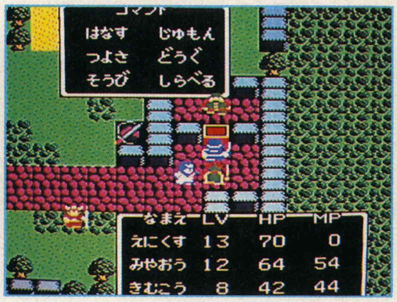
⬆ここは宿屋。３人で泊まると宿代も３人分になるのかしら？



⬆前作にはなかった教会。ここで死んだ仲間を生きかえらせてくれるんだ。もちろん、お金をはらうんだよ。



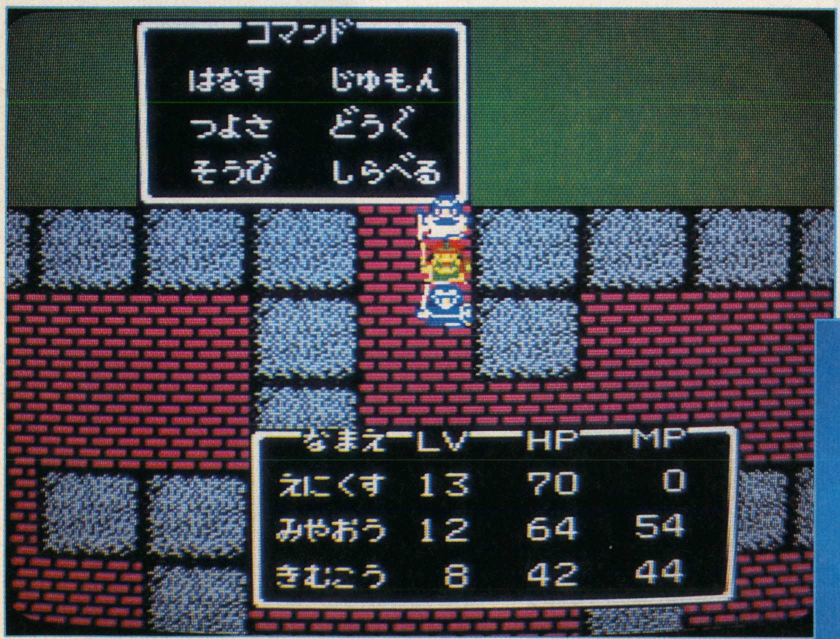
⬅道具屋。なんかいいものは売ってないかな？じょうずに買い物しよう。



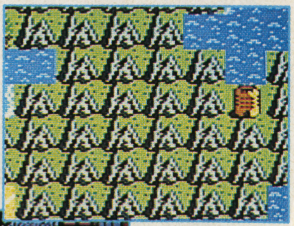
⬅武器を売ってくれる店だ。個性に合わせて買いそろえようね。

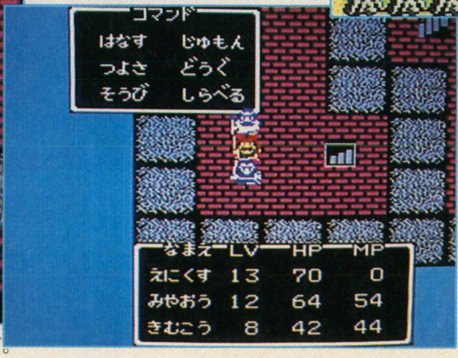
塔はこうなるッ!!

お初にお目にかかります。塔でございます。塔というだけあって、上へ上へと昇っていくわけで、まわりに空が見えるじゃありませんか。ここから落ちたら痛いだろうな、と思ってたら、本当に足を踏みはずしちゃう場所があるんだよね。気をつけなくっちゃ。それに、この塔のなかにも人がいるよ。やっぱり話をしておきたいね。当然のことながら敵もでてくる。のんびりと、塔を見物するわけにはいかないようだね。さて、この塔のなかには何があるのか、どんな秘密がかくされているのか？



⬆いざ、塔のなかへ。１階だとまわりはグリーンになっている。上にのぼるとブルーになるんだ。


⬆地上を歩いていると、オヤ、あんなところに塔がある。よし、入ってみよう。



⬅上にのぼると、まわりは青い空。場所によっては落ちてしまうところもあるゾ。

ほこらはこうなるッ!!

ほこらのなかには、謎を解くために必要ななにかがあるような気がしてならない。(…と、だれも思うだろうけど）ほこらから地下につづく洞くつもあって、ウ〜ム、やっぱりこれはただごとではない。奥が深いんだな、モー。いまの段階では少ししか見せられないけど、ほこらは要注意。実際にゲームをはじめたら、しっかりチェックしておくれ。こころゆくまで探索してほしい。

⬇ほこらのなかにも人がいる。大切なヒントをくれそうだな。





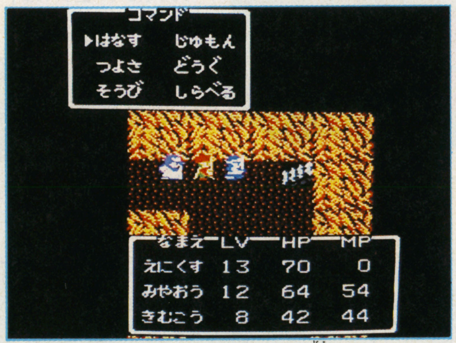
⬆下のほうに見えるのがほこらの入口だ。さーっ、勇気をだしてみんなで入ってみよう。きっといいことがまちうけているような気がする。

どうくつはこうなるッ!!

ありますよ、あるんだってば。今回も前作同様、しっかり洞くつがある。しかも、たいまつがなくても通路が見えるようになってるんだ。これは、ラッキーもんだね。そのかわり、といっちゃなんだけど、移動しないとつぎの画面（部屋）がどうなっているかわからない。となりになにがあるかわからないから、動くたびにドキドキしてしまう。それに、全体がとらえづらいから、迷っちゃいそうな気もするね。そこんとこは、きちんとマッピングすればヨシとして、突き進んでいってほしい。洞くつのなかにも、きっといいものがあるよ。



➡洞くつの入口についた。今回はたいまつがなくてもだいじょうぶなんだよね。



⬆これは、ほこらからつづいている洞くつ。こちらも、動かないととなりの通路が見えないんだ。



⬅ヤリィ！ 宝の箱を見〜つけた。どんなものが入っているか、ワクワクしちゃうな〜。



⬆小さな部屋。いまのところここだけしか見えないんだけど、下にいくと……。



⬆通路になっている。洞くつは、部屋と通路で構成されてるんだ。



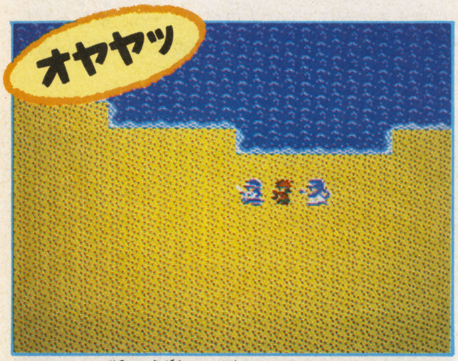
➡さてさて、どっちの通路をいこうかな。洞くつのなかにも、もちろん敵キャラはでてくるから慎重にね。

地形はこうなるッ!!

なんてったってマップは広いからその中には、いろんな地形がかくされている。基本的には前作と似てるんだけど、もっと大たんに、そして楽しく変わっている。たとえば、橋。何本もかかってたりして、どれを選ぼうか迷ってしまうほど。森の中を奥深く進んでいくと、湖があらわれたりして、なんだか神秘的な感じさえする。それに島ができたのも大きな特長。どうやって行くのかは、まあやってみてのおたのしみということにしよう。とにかく、ワクワクするほど変化のある地形なんだ。



⬆けわしい山岳地帯。強い敵がウジャウジャいそうだぜ。大きな川もあるぞ。この先にはいったいなにがある？



⬆こ～んな広い砂漠に3人だけ。まいごにならないように海岸を歩いていこう。



⬆ここが有名な二重橋だよ、おっかさん。なんて古い歌をうたってないで旅をつづけよう。



⬆森にかこまれた湖か。ちょっと意味ありげだなぁ。湖のまわりは湿地。ＨＰがへるよ。

呪文はこうなるッ!!

呪文は、２人めの仲間がそろったときから使える。22もある呪文をうまく使いこなせ。

呪文	効力	呪文	効力	呪文	効力
ホイミ	前作にもあった体力をいやしてくれる呪文だ。	ギラ	指先から炎の玉を発射し、敵を攻撃する呪文。	リレミト	洞くつや塔の中でとなえるとスグ地上へ運ばれる。
マヌーサ	怪物のまわりに不思議な霧を発生させ、まどわす。	ルカナン	相手の守備力をさげ、大きなダメージをあたえる。	トヘロス	聖水と同じ、しばらく怪物をよせつけない。
ラリホー	この呪文をあびると、しばらく眠ってしまう。	スクルト	仲間の守備力をあげ、ダメージをうけにくくする。	ルーラ	最後に復活の呪文を聞いた地点にスグもどれる。
キアリー	毒消しの呪文。いっしゅんで毒素を体からぬく。	マホトーン	相手の呪文を封じこめてしまう。	トラマナ	城や塔の中のバリアの効力を消してくれる。
ベホイミ	ホイミがさらに強力に！体力回復の呪文だ。	バギ	体がするどい刃物のようになり攻撃できる。	ベギラマ	ギラの最も強力な呪文。大きなダメージを与える。

呪文	効力
ベホマ	ホイミ・ベホイミの最も強力な体力回復の呪文。
イオナズン	大爆発をおこす、攻撃力最大の呪文。
アバカム	カギがなくてもすべてのトビラを開けてしまう。
メガンテ	呪文をとなえた本人と全ての敵を死なせてしまう。
パルプンテ	「とにかく恐ろしい呪文」とだけいっておこう……。
ザラキ	体内の血液を固まらせて、敵を死なせてしまう呪文。
ザオリク	死んだ仲間をよみがえらせる、ありがたい呪文。

お一まけとくべつ情報だッ!!

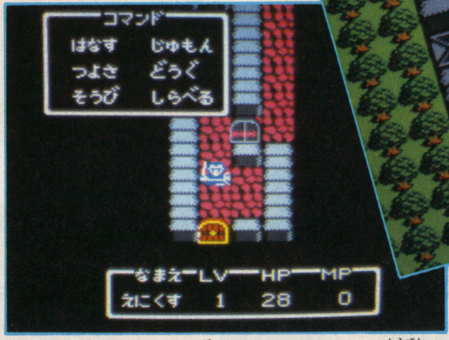
発売が遅れた、とイカリまくるキミをなだめるための大サービス。エニックスのおにいさんが、おもしろ情報を教えてくれたぞ。それは、旅のとびらがあるってこと。ワープできちゃう場所があるんだって。それから、今回は2種類のカギが必要なんだってこともわかったぞ。それに、ふくびき所もあるらしい。うれしいね!



⬆これが旅のとびら。ワープできるぞ。



⬆ふくびきじょ? 道具屋で買いものをすると、ふくびき券がもらえる。当たるといいものをくれる。



⬆アレッ? とびらの色がちがう。てことは、当然カギも2種類あるってことだね。



⬆マント犬とどっちがカワイイかな。しっぽを振るぞ。



注目!アンナを探せ!キャンペーン

ゲームのどこかに登場するアンナを探して下さい

『ドラゴンクエストII』のテーマソング「Love Song 探して」がCMソングに決定。歌ってるのは、牧野アンナちゃんだ。そこで、"アンナを探せ! キャンペーン"のお知らせ。どうやら、ゲームのどこかに、このアンナちゃんが登場するらしい。それを探しだしてほしいんだ。すべての女の子に話しかけてみよう。その中のひとりがアンナちゃんというワケ。アンナと自分の名前を答えた女の子を見つけたら、その場面の写真を撮って、応ぼ券(レコードジャケットについてる)といっしょに応ぼしてね。毎月抽選でゲームソフトや、ドラクエII・オリジナル・ペンケースなどが当たるんだ。スゴイだろう。どんどん応ぼしてくれ!

〈応ぼ先〉〒160 東京都新宿区若葉1-5 アポロン音楽工業㈱ 販促課「アンナを探せ! キャンペーン」係



⬅12月21日発売。牧野アンナちゃんが歌う「Love Song 探して」/AY07-0057

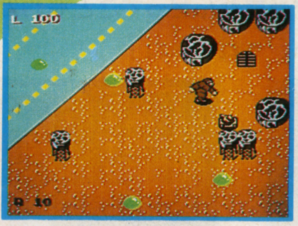
次号はもっとくわしくヤルぞ!!

KING KONG

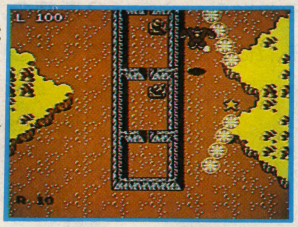
キングコング2



不滅のヒーロー「キングコング」が、ファミコンゲームで大暴れ！ 今回はマップを中心に各ステージの攻略法を紹介するぜッ！



⬅岩の下から扉が…。これはワープゾーンなのだ。

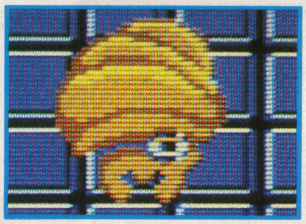


⬅クルクルまわる火の柱はジャンプでかわせ！

STAGE 1

迫りくる敵軍隊―前線基地

キング・パウンド

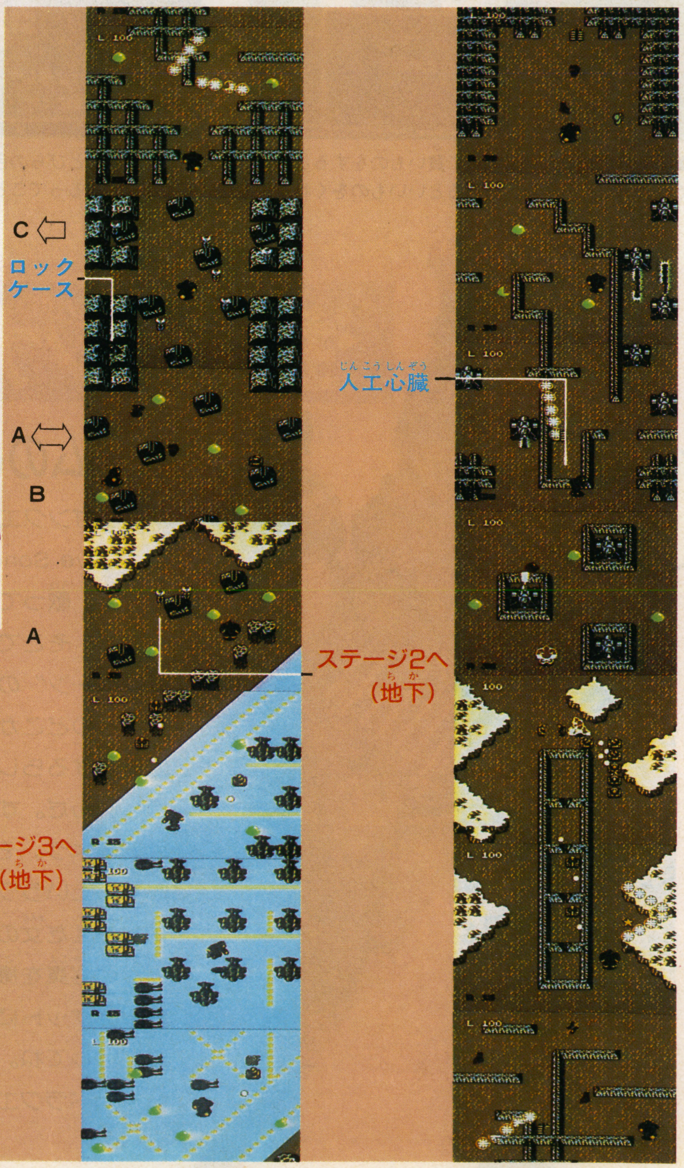


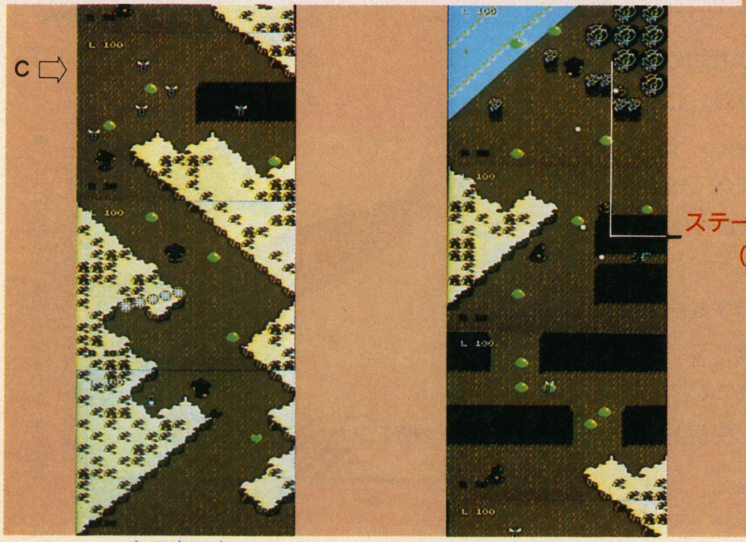
おばけ貝をやっつけろ！

ステージ1のボス怪物は貝(？)の化け物、キング・パウンドだ。

こいつは多数の小さな貝を生み出してはコングに攻撃をしかけてくる。この小さな貝に気をとられないことがたいせつ。親玉めがけて、岩を効果的にぶち当てれば、意外とカンタンに倒せるはずだ。

これだけあれば大丈夫
- ◆LIFE……200以上
- ◆岩の数………20以上
- ◆パワーアップ……♥





⬆スタート

ステージ
STAGE 2

海を越えて進め—密林の辺境地帯

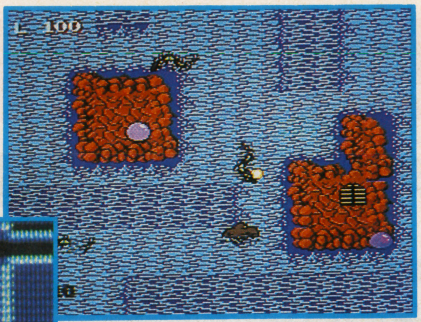
キング・スパイダー

前後左右に動きまわって戦え

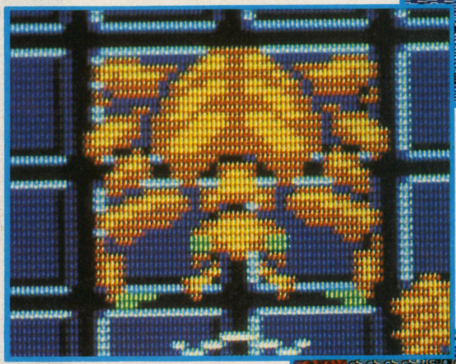
ステージ2、ジャングルの辺境地帯のボスはキング・スパイダー。その名のとおり、クモの怪物だ。ステージ1のキング・バウンドとおなじように、小さなクモをくり出して攻撃してくる。

さらに、クモの巣をコングめがけてはき出してくるから要注意。このクモの巣につかまると、しばらくの間、身動きができなくなってしまうのだ。

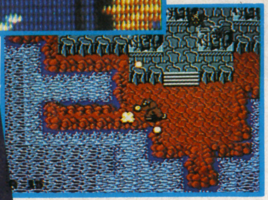
これをかわすには、たえず、あちらこちらと動きまわっているのがいいぞ。



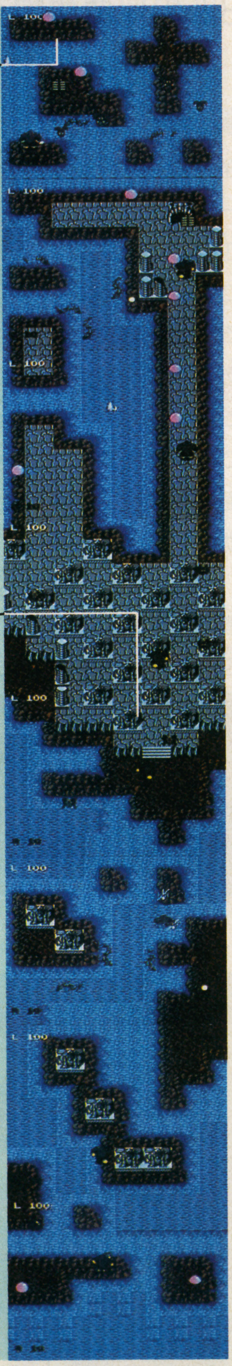
⬅ステージ2は海が多い。海の中ではコングの体力が少しずつ減るから気をつけよう。

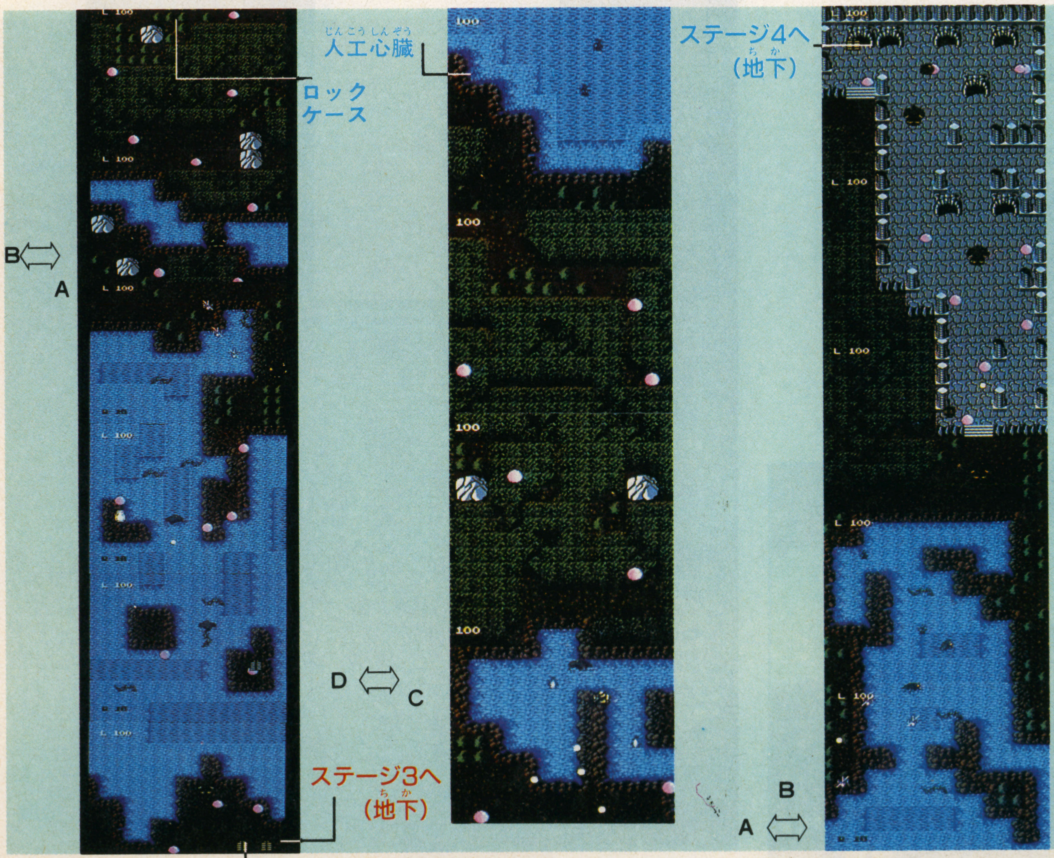


これだけあれば大丈夫
◆LIFE……300以上
◆岩の数………20以上
◆パワーアップ…♥♥



⬆岩をもくだくメガトンパンチの威力を見よ！





STAGE 3

不気味な地下世界―悪夢の迷宮

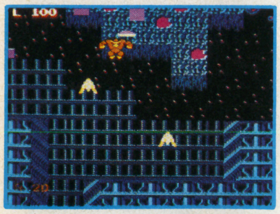
キング・リザード

3匹の邪悪生物を退治せよ

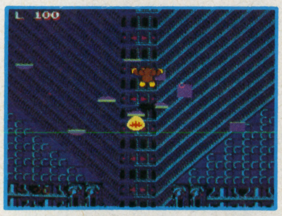


ステージ3、悪夢の迷宮に巣食う怪物、キング・リザードは、なんと3匹がかりでコングに襲いかかってくる。強敵だが、冷静に相手を観察すれば、その動きにあるパターンが見えてくるはずだ。上下、左右に動いた後、炎をはき出すときにしばらく静止しているのだ。この瞬間をねらって岩またはパンチで攻撃しよう！相手がチョロチョロと動きまわっている間は、ヘタに動かないほうが無難。根気よくチャンスを待とう。

そのほかに注意すべき点は、あせらず、1匹ずつ順番に相手を倒していくということ。まずは、どれか1匹にねらいを集中したほうがラクにやっつけられるぞ。



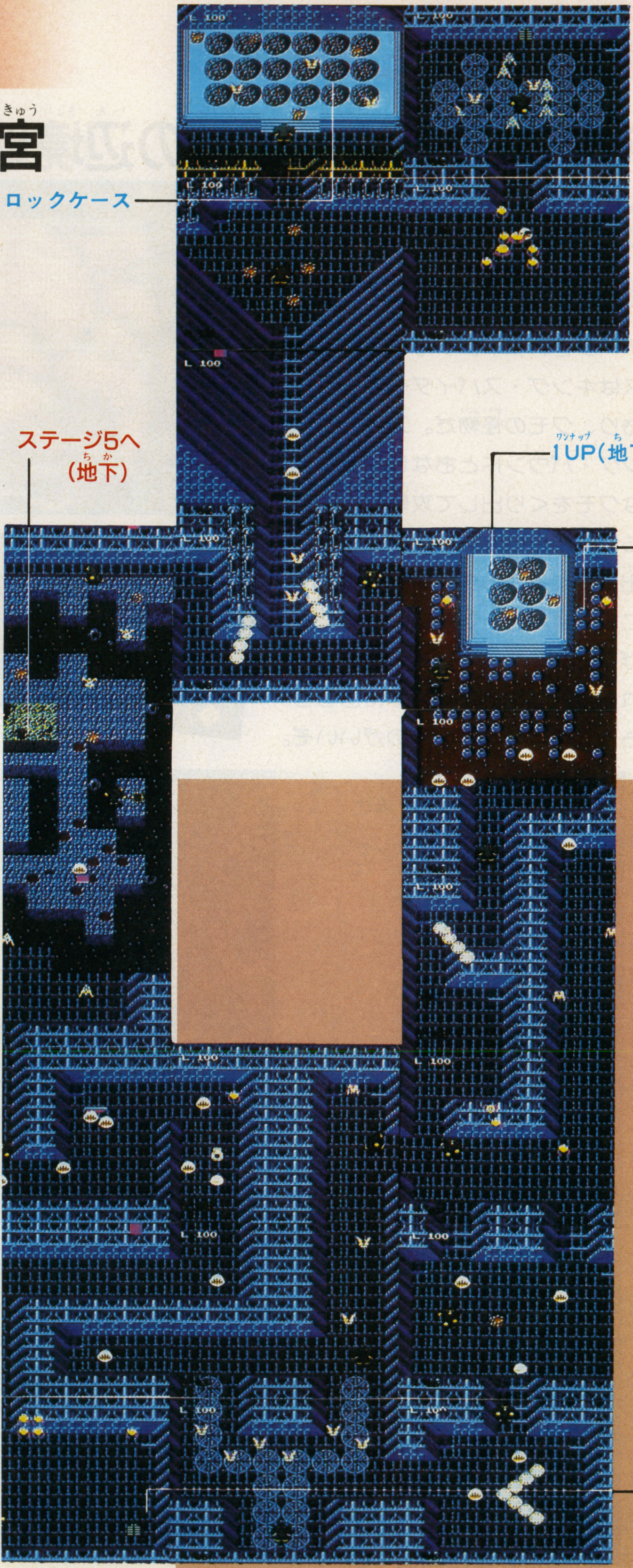
⬆ジャンプ力をアップすれば恐ろしいガケもひとっとび。



⬆凶悪な石版"ゾーム"は得意のジャンプでカル〜くかわせ！



これだけあれば大丈夫
◆LIFE……300以上
◆岩の数………30以上
◆パワーアップ…♥♥



STAGE 4

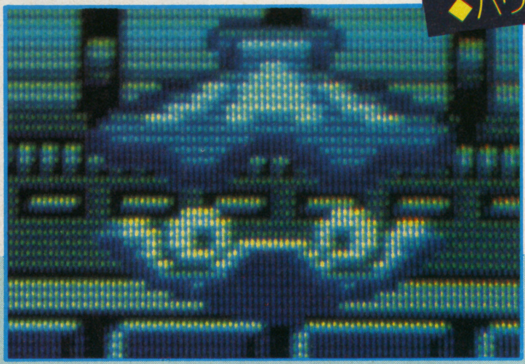
海に浮かぶ大要塞—海洋浮上都市

キング・パール

カタ〜イ貝殻にパンチをみまえ

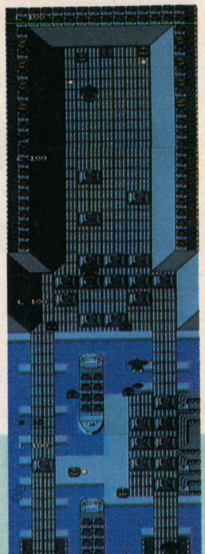
ステージ4は海洋浮上都市（パイプライン・コンビナート）。"海"の部分が多いステージだ。"海"は危険地帯。ここに入ると少しずつだが、コングの体力（LIFE）が失われていくのだ。このステージでは、できれば、海をさけ、連続ジャンプで陸地の部分を進んでいきたい。そのためには、"スピード"のアイテムをたくさんとってジャンプ力をアップさせておいたほうがいいぞ。

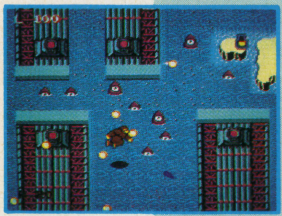
さて、このステージのボス怪物だが、二枚貝の怪物、キング・パールがそうだ。こいつは画面上部を左右に移動しながら、3方向に分裂する弾を発射してくる。正面から立ちむかうよりは、敵の真横に位置して攻撃をしかけるのがいいかも…。パワーアップしてればわりとラクに倒せるぞ。



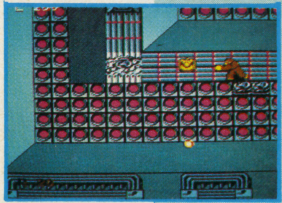
これだけあれば大丈夫
◆LIFE……400以上
◆岩の数………30以上
◆パワーアップ…♥♥







⬆海中からゾロゾロと顔を出す敵の群れ。コワイよ〜ん。



⬆広大な海洋浮上都市の一部。いかにもなんか隠れてそー!?

STAGE 5

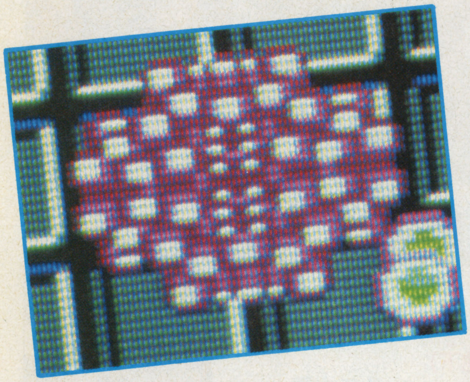
戦場と化してしまった―平和な町

キング・ビースト

エネルギーはフルでボスと戦え

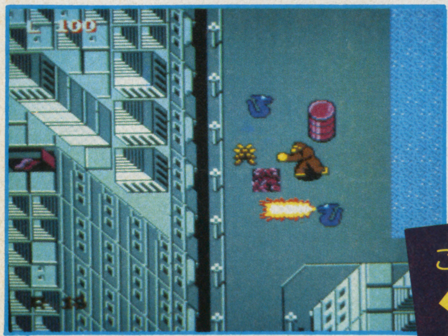
ステージ5は"平和な町"。平和とは名ばかり、敵の攻撃はかなりキビシクなっているから気をつけよう。

とくに、たえまなく砲弾を撃ってくる敵戦車、グルグルまわる炎の柱(ファイヤー・ゲート)には要注意。マップ

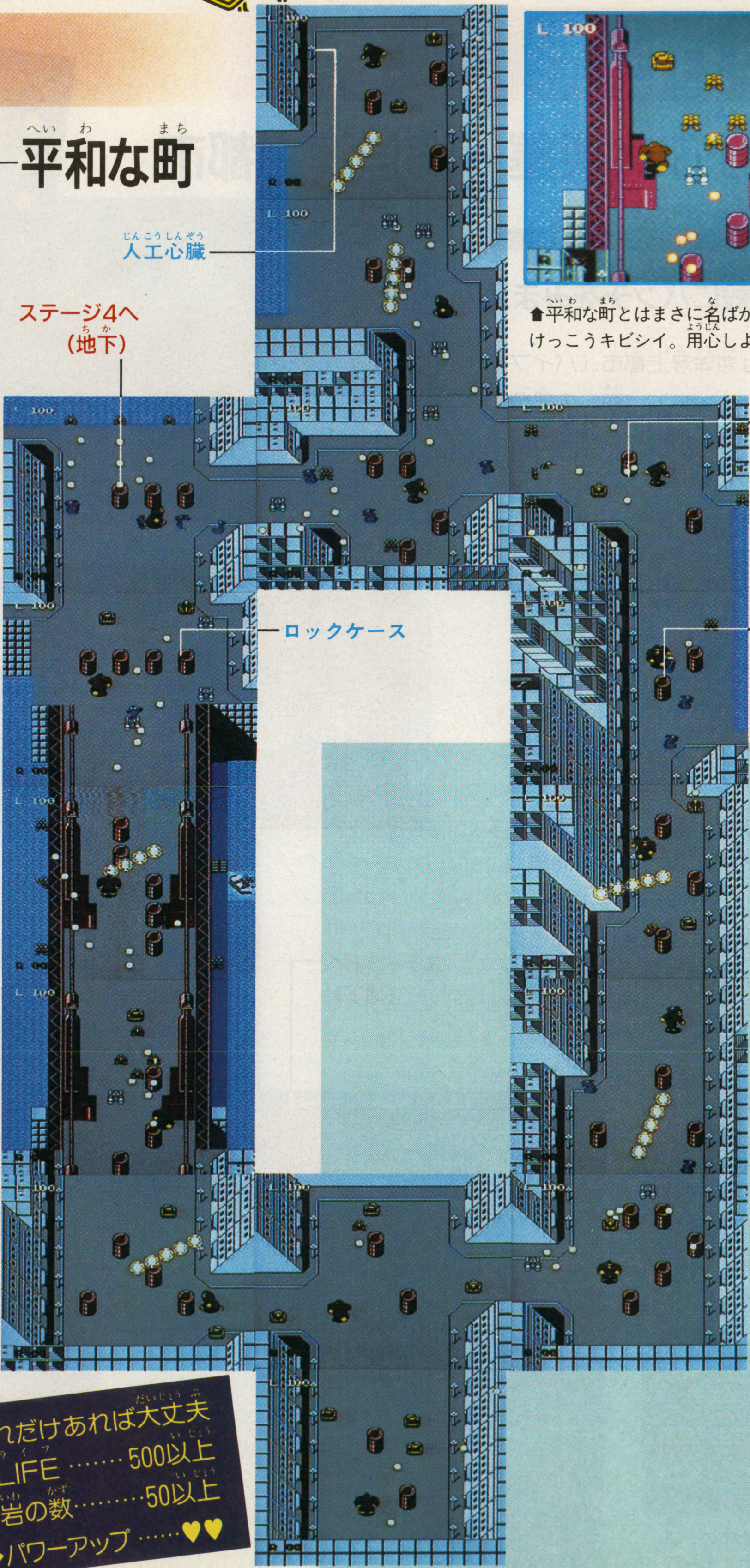


をしっかり覚えて、効率よくステージをクリアするのがベストだ。

ここのボス怪物は、得体のしれない化け物、キング・ビースト。その体が四方に分離したときをねらって、まん中の本体めがけて攻撃をしかけよう。パワーアップした岩での攻撃が有効だ。



⬆ザコどもにかまっているヒマはない!? ボス怪物めざして、まっしぐら!



⬆平和な町とはまさに名ばかり。敵の攻撃はけっこうキビシイ。用心しよう!

これだけあれば大丈夫

◆LIFE……500以上
◆岩の数………50以上
◆パワーアップ……♥♥

STAGE 6

輝くネオンが美しい—夜の町

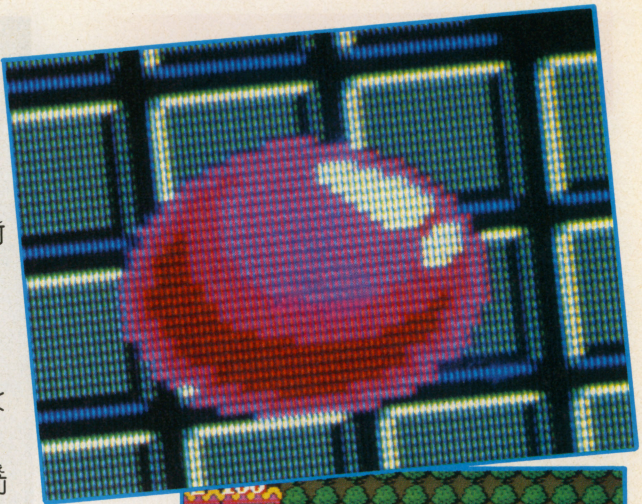
キング・スライム

スライムの親玉を撃破せよ!

夜の町、ラスベガス(?)を舞台に暴れまわるキングコング…。このステージでは、はじめて〝ミサイル〟が出現。画面の上下、左右から飛来して、コングを苦しめる。

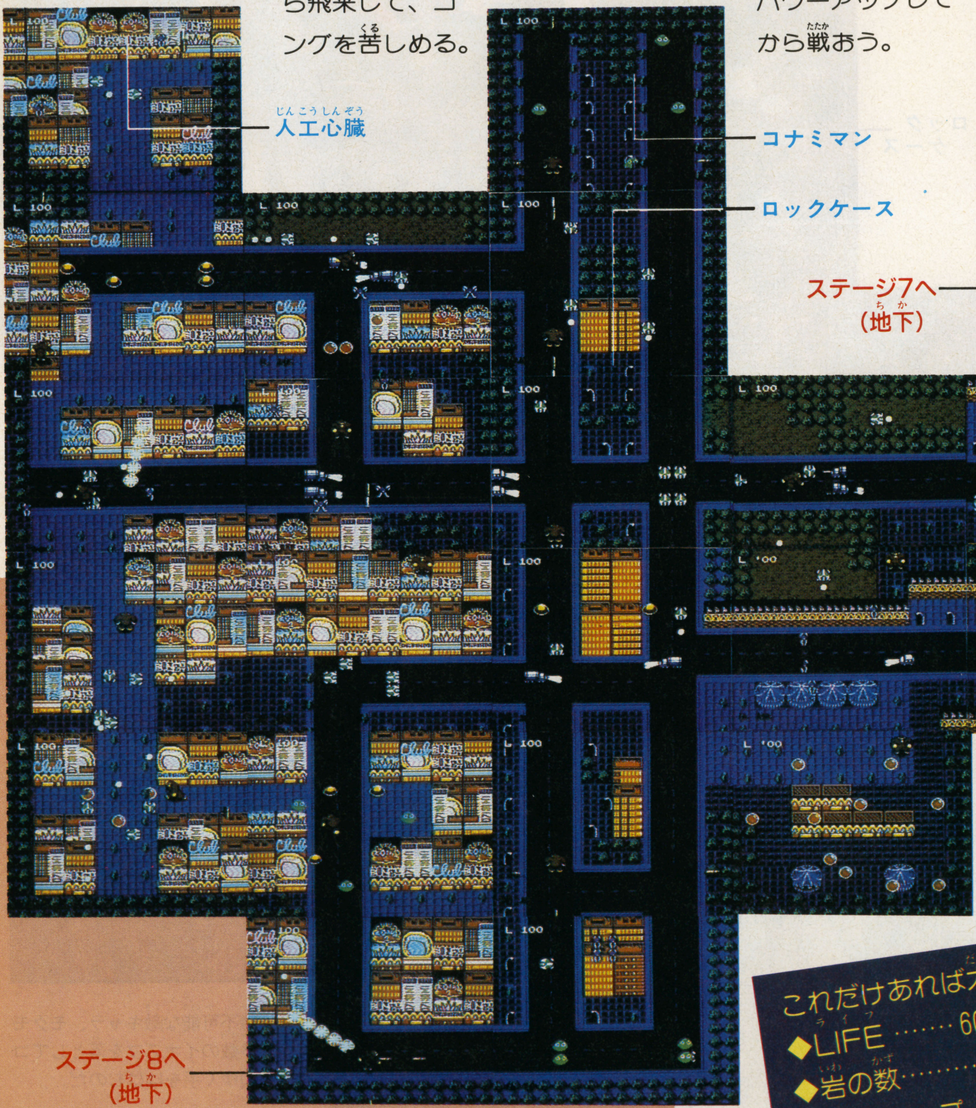
ボス怪物は、このゲームで何種類も登場する〝スライム〟の親玉的な存在ともいえる、キング・スライムだ。

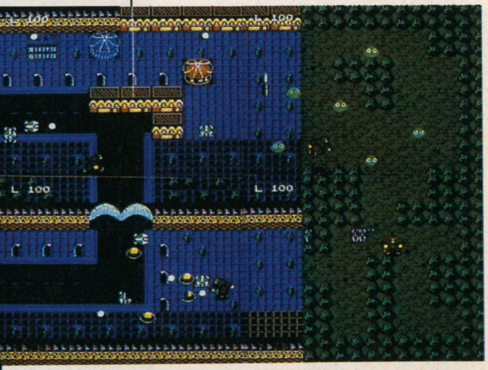
この怪物は、ほうっておくと何匹ものスライムに分裂、増殖してしまう。そうなる前にカタをつけるのがベスト。パワーアップしてから戦おう。



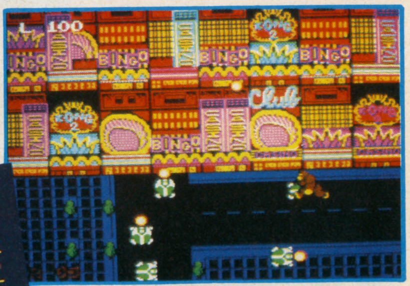


⬆シースライム群に、ミサイル攻撃。コングのゆく手はなかなかキビシイ。





これだけあれば大丈夫
◆LIFE……600以上
◆岩の数……50以上
◆パワーアップ…♥♥♥



⬆はなやかな夜の町。ゆっくり画面をながめていたいけど、敵の攻撃は激しい。

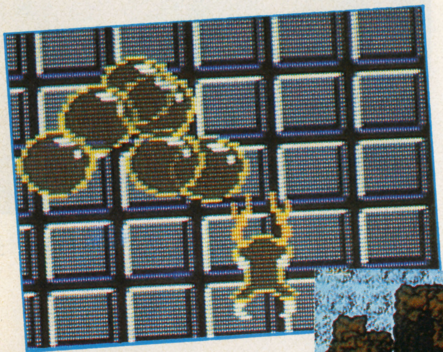
STAGE 7

切りたつ崖に身の毛もよだつ—山岳地帯

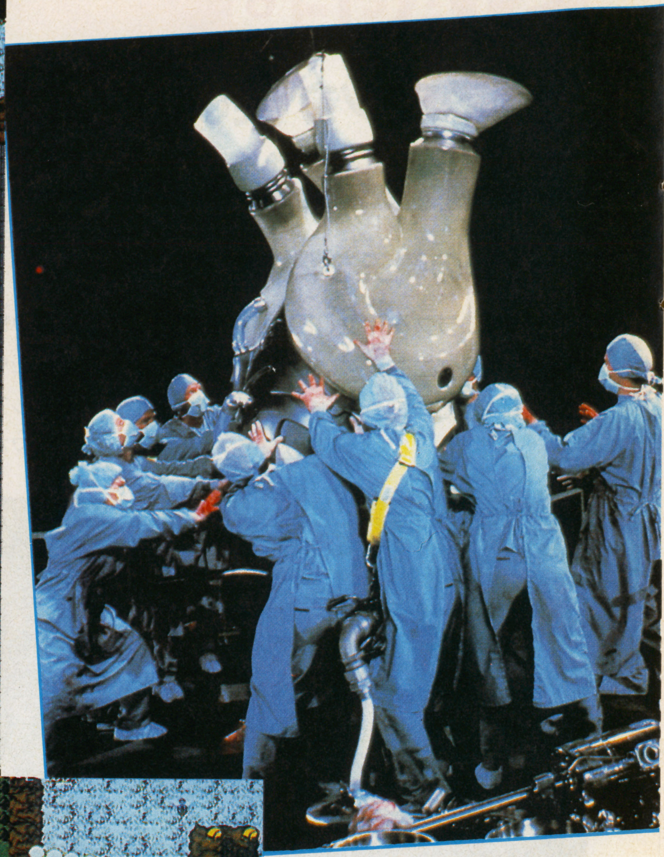
キング・ドラゴン

敵ボスの変形攻撃に注意せよ

ステージ7、山岳地帯。ここはガケが多いステージなので要注意。1歩でも道を踏みはずすとオダブツなのだ。

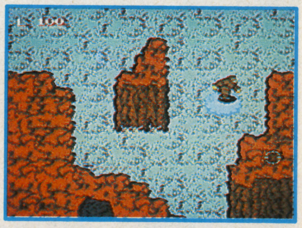






このステージのボス怪物はキング・ドラゴン。かなりの強敵だ。3種類のフォーメーションでコングに襲いかかってくるぞ。こいつにうち勝つには、十分な体力が必要。また、岩も十分な数を持っていないと苦しい戦いになるぞ。

これだけあれば大丈夫
- ◆LIFE……700以上
- ◆岩の数…………50以上
- ◆パワーアップ…♥♥♥



☗雲にのってス～イスイ。パワーアップアイテムをとりにいこう！コングが孫悟空になった一瞬？



☗破壊不可能な敵キャラ、モクモク。多数のイナズマを落としてコングのゆく手をはばむのだ。

STAGE 8

そびえ立つビル群—近代都市



キング・ビー

本体にねらいをしぼって攻撃しろ

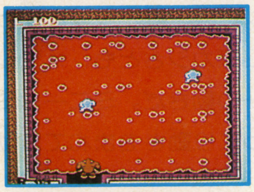
これだけあれば大丈夫
- ◆LIFE……700以上
- ◆岩の数…………60以上
- ◆パワーアップ…♥♥♥



ステージ8、近代都市に君臨する敵ボスはキング・ビー。画面上部を左右に猛スピードで往復しながら、おしりから針(?)を撃ってくる。本体からくり出される小さなハチにも注意。

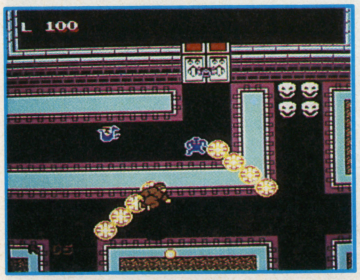
STAGE 9

やってきました「最後の迷宮」。不気味な敵がゾロゾロ



いよいよ最終ステージ。ここには愛しのレディコングが捕われている。いままでの8つのステージのボス怪物をすべてやっつけて、鍵をそろえていないとここに来ても無意味。レディコングが待つ部屋へ通じる門を破壊することができないからだ。

このステージには、いじわるなワナや強敵もいっぱい。気をつけろ！

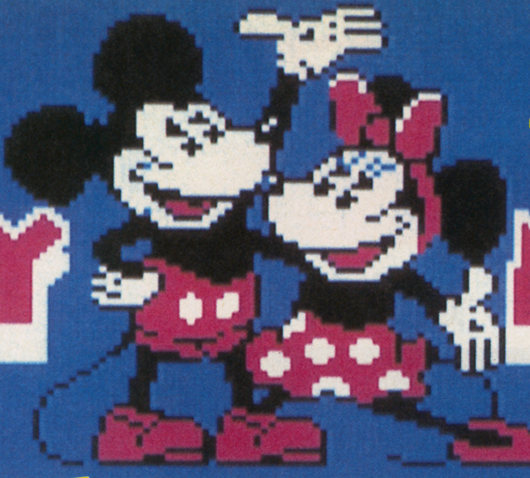


⬆あの門のむこうに行くには、いったいどうすればいいんだろうか…？

ハドソンの 1987年第1弾

MICKEY MOUSE

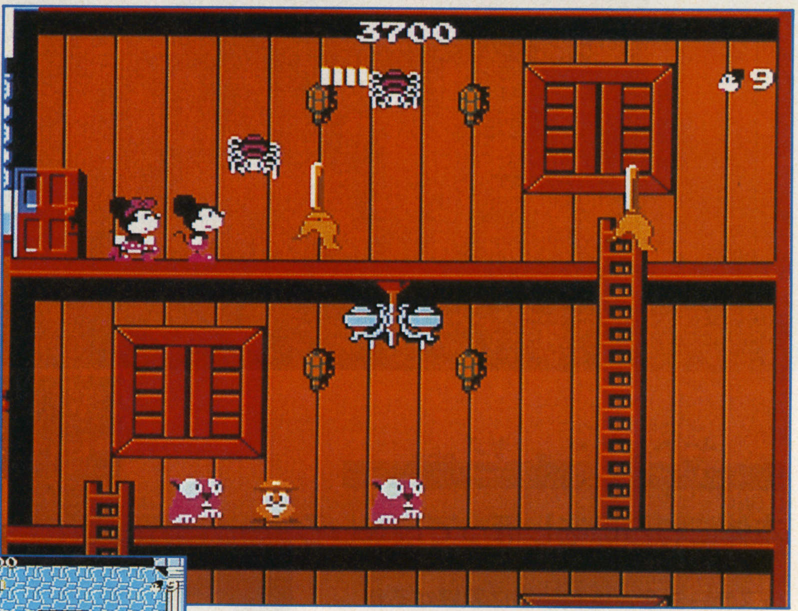
ミッキー・マウス

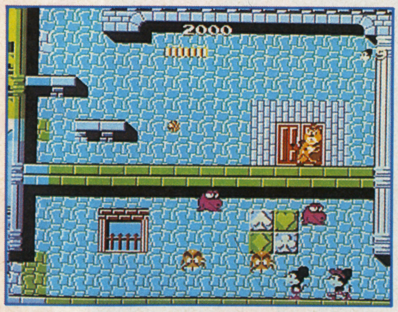


ミッキー＆ミニーの大冒険活劇！

ハドソンの年明け第１弾は、ウォルト・ディズニーの『ミッキー・マウス』だ。

もちろん主人公は、あのカワイイ、ミッキー・マウス。しかも今回は、恋人ミニーを連れての大冒険に出発だ。

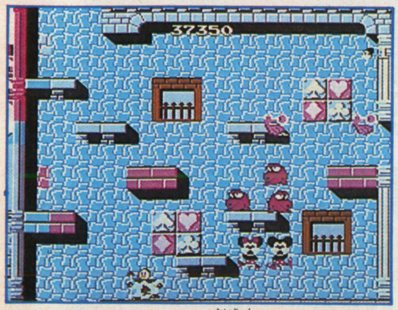




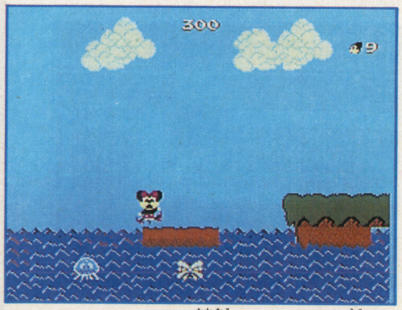
⬆ミッキーとミニーは、いつでもいっしょ。恋人のミニーを守りながら戦うのダ。



⬆ミニーはミッキーとそっくりに動く。ミッキーがジャンプすれば、ホラ、ミニーも。



⬆うわーっ。ミッキーの体力がなくなってしまった。ミッキーがやられると、ミニーも…。



⬆おっと、ミッキーは高波にさらわれ、海の中へドボン。やっぱりミニーもドボン。

ミニーを守りながら闘うミッキー

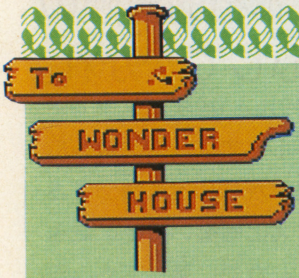
これからはじまる、ミッキー＆ミニーの大冒険。２人の目的は、５つのワールドをクリアして、最後のトランプ・キャッスルの庭に隠れている、不思議の国のアリスのところへ向かうことだ。

ミッキーの動きは✚ボタンとⒶ、Ⓑボタンを使って操作する。このゲームのムズカシさとも、オモシロさともいえるのは、ミニーの動きだ。ミニーはミッキーの分身のように、そっくり動きをまねて行動する。

ミッキーは、体力がなくなったり、海や穴に落ちたらアウトになる。ミニーが海や穴に落ちてもダメなんだ。ドアを通るときも、ワールドをクリアするときも、２人いっしょでなくちゃならないんだよ。

5シーン完全紹介

なんてったって、いきなりの全シーン紹介だ。各ワールドクリアのコツをつかみとってくれい！



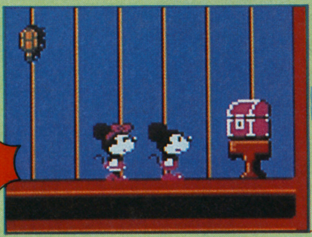
1.ワンダー・ハウス

冒険の第一歩はココからはじまるのだ！

ここはふしぎなふしぎなワンダー・ハウス。ホウキが飛びまわったり、机が走りまわったり……。でも、このワールドはなんといっても最初のワールドなんだから、ミッキーの動きの練習のつもりで、サラリとクリアしてほしい。やることはカギをとって、スタートのところへもどって、扉を開いて外に出るだけ。そうそう、ミッキーのたったひとつの武器、消しゴムもちゃんととっておいてくれよ。それと1upもとっておかなくちゃね。冒険は始まったばかり、命がいくつあれば足りるのかわからないんだもの。



武器

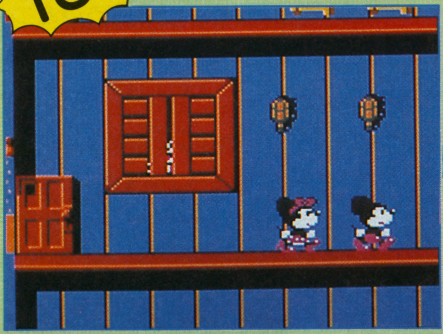


⬆ここに来るまでは、ジャンプするだけで武器はなにひとつもってない。

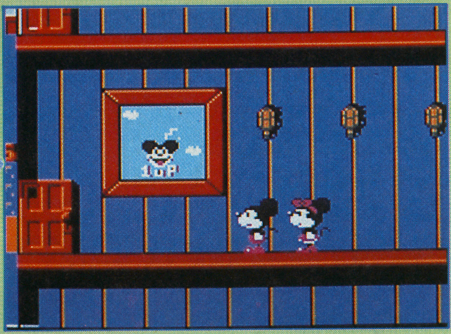


⬆ぴょ～ん、とジャンプしてミッキーは、消しゴムを手に入れたのだ。

1UP



⬆急げや急げ、とミッキー＆ミニーは、この部屋を通りぬけようとした。すると窓のところに何かが…。

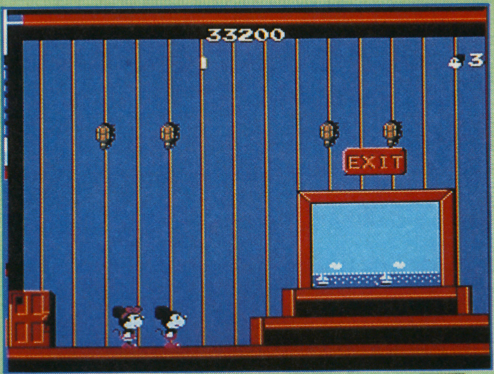


⬆え～い、何だかわからないけど消しゴム攻撃だっ。すると中から1upミッキーが出てきた。ラッキー！

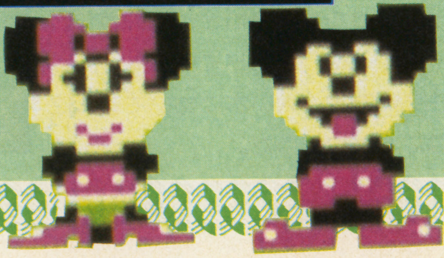
対決



⬅コイツがいわばこのワールドのボス的存在。消しゴムをなん発もビシバシ投げつけてやれ。



⬅さ～て、カギもとったし、消しゴムもとったし、1upもした。あとはこの扉をぬけて次のワールドへ行くだけだ。扉の外には、美しい海の景色が見える。



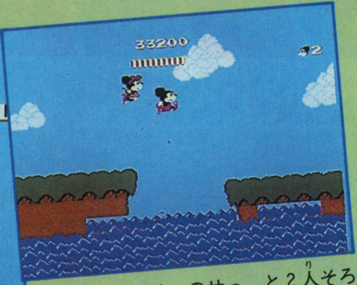
※画面が多少乱れているものがありますが、すべて開発中の画面を撮影したためです。

To TEARS OCEAN

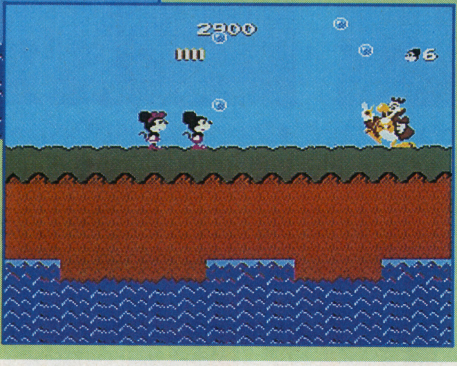
2.ティアーズ・オーシャン



⬆ウ〜ン、いい天気だ。なんてのん気なことを言ってる場合ではナイ。それ、すぐそこに高波がきているではないか。高波にぶつかると体力がグンと減るのだ。



⬆よっこらせ〜のせっ、と2人そろって跳びましょう。はっきりいって、跳んでる最中に高波がきたらヒサン。



➡ジャ〜ン！　ヤツこそは、このワールドの親玉なのダ。ヤツの攻撃をよけている余裕なんてないぞ。ミッキーよ、消しゴム連射でやっつけるのだ!!

いよいよ本格的冒険の始まり。心してかかれ。

やっと冒険らしい冒険になってきた。このワールドでは、空を飛ぶ敵がいたり、高波がなんども襲ってきたりする。まえにも書いておいたように、ミッキーが海に落ちても、ミニーが海に落ちてもアウトだからね。

ここで、このワールドの攻略ポイント。空を飛ぶ敵は、なるべく全部消しゴムでやっつけてしまうこと。高波は動きをよくよんでなるべく当たらないようにすること。それからもうひとつ。最初のワールドにも出てくるけど、ある有名なディズニーのカクレキャラをとれば、体力回復ができるのだ。

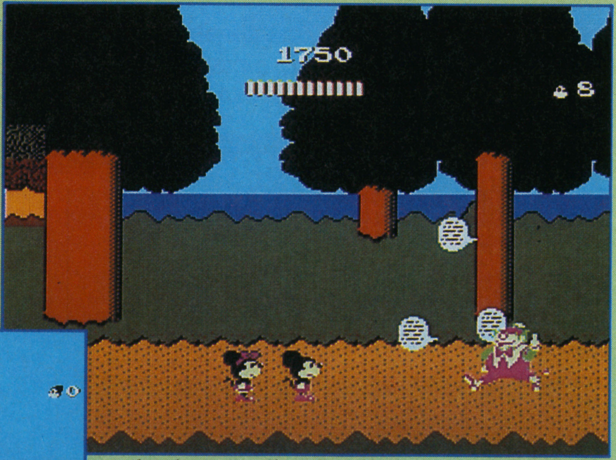
To WOODS LAND

3.ウッズ・ランド

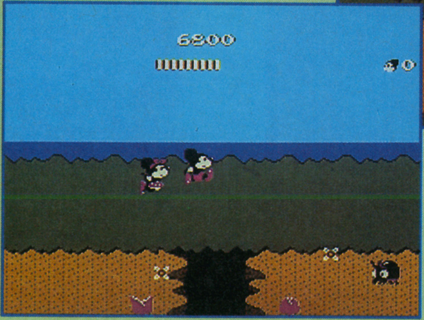
いよいよ冒険も中盤にさしかかった。気をゆるさず進め。

いきなりだけど、ハッキリいって、このワールドはかなりキツイ。進めど進めど同じような景色ばかり。そしてちょっと気をゆるすと、地面の亀裂に落っこっちゃう。それに体力だって、そうもたない。そこでこのワールドの攻略ポイント。

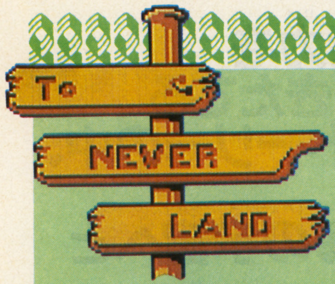
まずは、スクロールものの基本ともいえることだけど、敵を少しずつ出して戦うことだ。敵にかこまれたら逃げ場がないからね。それと、例のカクレキャラ。このワールドでも、た〜くさん出るんだよ。太い木にあいてる穴にもなにかありそうだ。



⬆見て見て。この人ったら、太っちょのくせにとっても身軽なんだよ。それに、わけのわからないセリフみたいのを投げてくるし、やっつけてもやっつけても出てくるんだ。



⬅地面の亀裂に落っこってしまったら一巻の終わりだ。跳ぶタイミングをうまく見はからってジャンプしよう。ところで、花から飛んでくるものに消しゴムを当ててみると……。

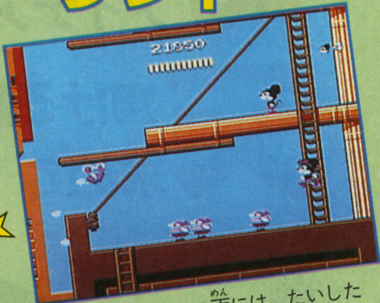


4.ネバー・ランド

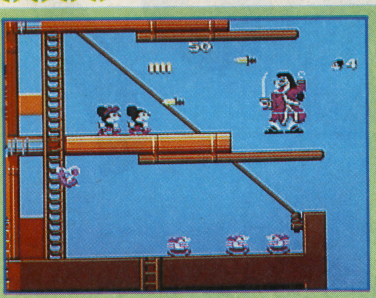
これは最終面へのステップにすぎない!?

このワールドの画面数は、そんなに多くないし、複雑な動きやタイミングもそれほど必要はないと思う。ただ、敵がゴチャゴチャといるので、消しゴム攻撃は気をゆるめずにつづけてくれ。体力は敵の親玉と戦うためにとっておくようにしよう。

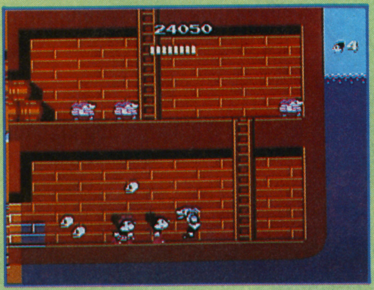
ところで、このワールド、ピーターパンの船のシーンなんだ。船というと海の上。海といえば波がある。そう、このワールド、船がちゃんとゆれているように見えるんだ。これは必見。



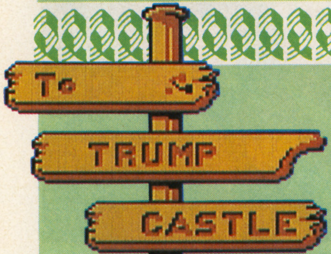
⬆見たところ、この面には、たいした敵もいないようだし、早いところはしごを降りて次の面に行くとしよう。



⬆この親玉は、剣をつぎつぎと投げてくるぞ。ヤツの弱点の顔をねらって消しゴムを投げろ。



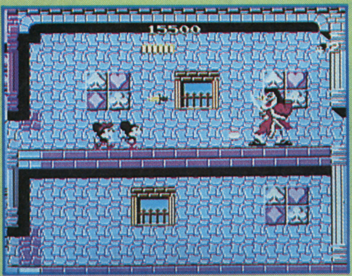
⬆あと2つはしごをのぼれば敵の親玉との対決だ。こんなところで体力を減らすなよ。



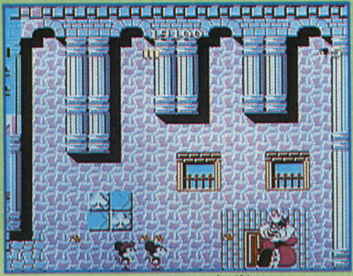
5.トランプ・キャッスル



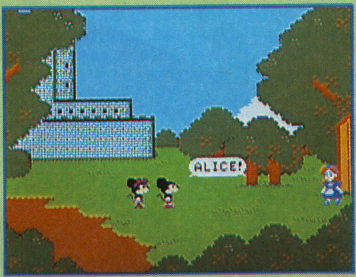
⬆いよいよ最後のワールドだ。城の中は複雑なうえ、敵もたくさんいる。勇気と努力と根性だ。



⬆なんだ、まえのワールドの親玉じゃないか、とあまく見てはいけない。こんどは剣の飛びかたが、上下に分かれるのだ。



⬆やっと最終ワールドの親玉のところへやって来たと思ったら体力は、残りわずか。何とかしてコイツを倒さなくては。



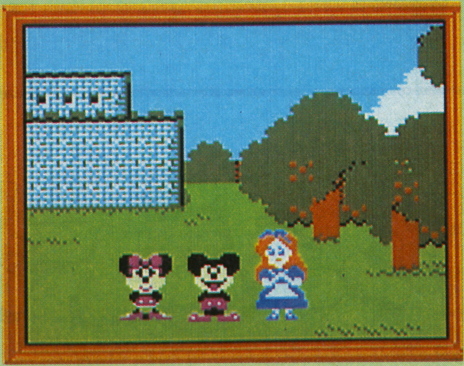
⬆ようやく、5つのワールドをクリアした2人。「アリス」と呼ぶと、庭の木陰からアリスが出てきた。

いよいよ最終ワールドに突入だ。ガンバレ！

とうとうやってきました最終ワールド。ここまできたからには、なんとしてもクリアしなくちゃ。

でも、この城は部屋の数がやたらと多く、敵もたくさんいる。そこで、攻略法とはいわないまでも、ちょっとしたテクニックをひとつ伝授しよう。

実際は、このワールド以外でも使えるんだけど、ここで使うのがいちばん役に立つんだ。その方法とは……。なんとミッキーとミニーを引き離してしまうという大ワザ。ミニーを床のくぼみやハシゴのところにひっかけておいて、ミッキー1人で敵と戦うというものなんだ。これもか弱いミニーを敵から守るため。しばらくさみしい思いをさせるけど、ためしてみよう。



⬆長い冒険を終え、ようやくアリスと会えたミッキーとミニー。アリスといっしょに、ハイ！　ポーズ!!

火の鳥

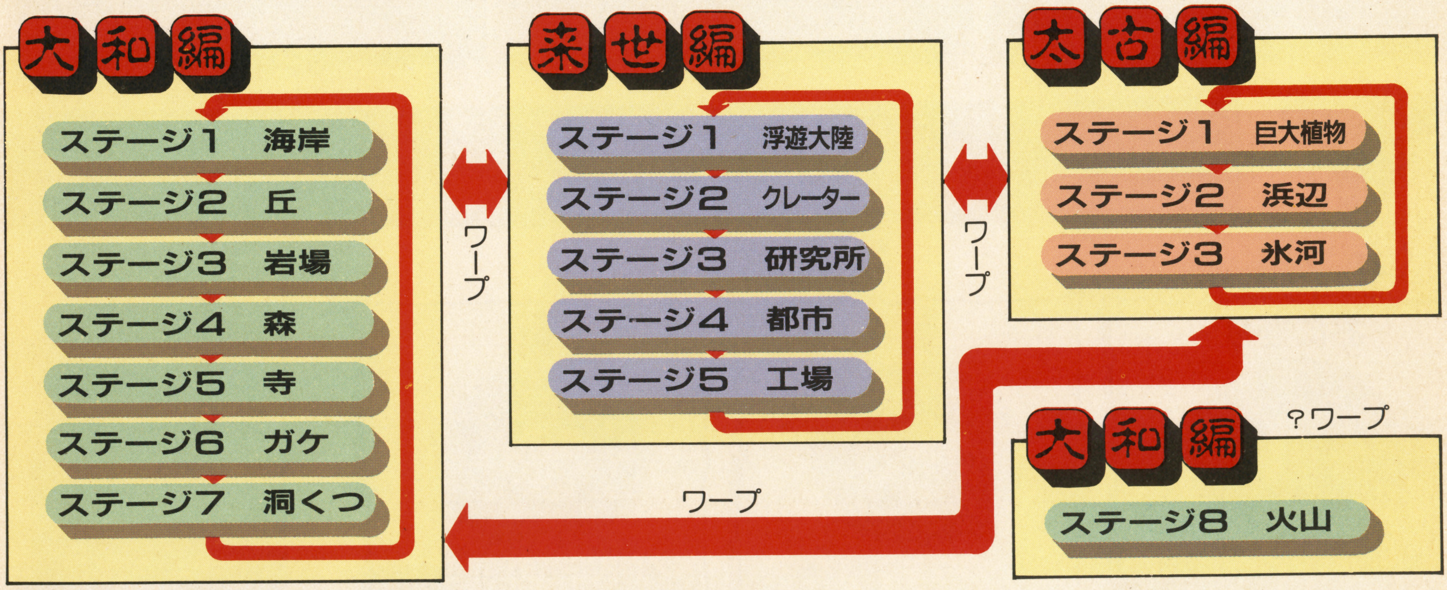
鳳凰編 我王の冒険



映画が公開されて、ゲーム版『火の鳥』への期待はよりいっそう高まってきた。今回は、マップも含めて攻略のヒントをいっぱいつめこんである。読みとばすとソンするぞ。

攻略のカギはワープゲートだ！

下の図を見てほしい。これは全16ステージのつながりを示したものだ。大和、来世、太古の３つの編はそれぞれ独立していて、ただ単にステージをクリアしたのでは、ループするだけで、別の編には進めないんだ。そこで利用するのがワープゲートだ。ゲートをくぐると我王はほかのステージへ移動する。こいつを使わないと全ステージをクリアすることができない。これまでのステージクリア型ゲームにはなかったパターンだね。



隠されたワープゲートをさがせ！



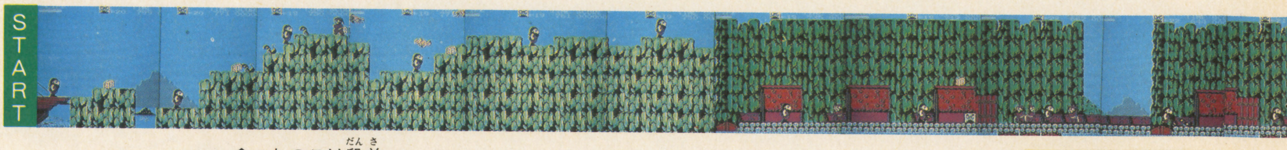
ところがこのワープゲートは進んでいけば見つかるというものではない。地図の中に隠されているんだ。地形には、ノミでこわせる場所があって、ここをドンドンこわせばワープゲートを発見できる。ひたすらノミを撃ち続けようぜ。

大和編

ステージ1～7のマップを大公開!!

大和編は日本の豊かな自然が背景に描かれている。四季による微妙な変化がわかるかな？　それから、ステージ7をクリアすると、大和のステージ１に戻ってしまう。ステージ8とほかの編へ行くにはワープしかないのだ。

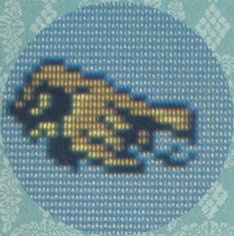
ステージ1〈海岸〉



⬆つちのこは段差のあるうちに倒せ。

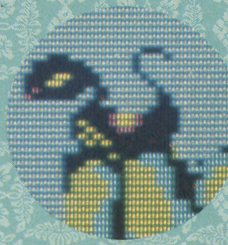
来世編Ｓ１へ

ふくろう



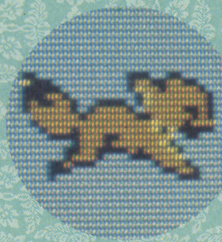
空中を波状に飛びまわる。地形のアップダウンによってはきわめてジャマな相手だ。ノミの真上投げをうまく使えばたいしたことはない。よく見りゃふくろうだけど、すずめに見えなくもないね。

つちのこ



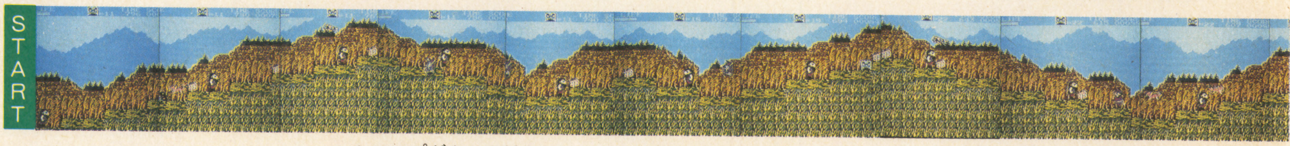
こいつのやっかいなところは、地面をはっていることだ。我王はしゃがみ撃ちができないから、足もとをウロチョロされるとダメージをくう。段差のあるうちに、１段下のところからやっつけよう。

きつね



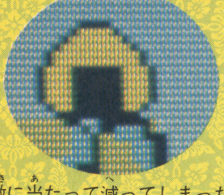
ピョンピョンはねまわるうっとうしいやつ。ノミを投げるタイミングをはずすと、かならずダメージを受ける。うまく鬼がわらを積みあげて、ふうじこめてしまうのも、有効な作戦だね。

ステージ2〈丘〉



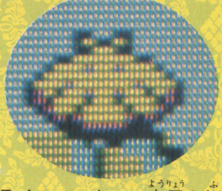
⬆アップダウンのはげしい地形がつづく。

おにぎり



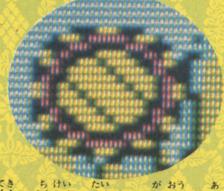
敵に当たって減ってしまったライフメーターをいっぱいにもどしてくれるアイテム。位置はゼッタイにチェックしておこう。

貝



ライフメーターの容量を増やしてくれるアイテム。最大で10目盛りまで増加するぞ。長生きできれば攻略もラクになるぞ。

鏡

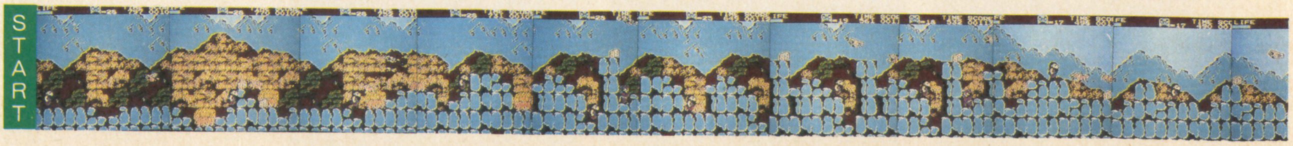


敵や地形に対する我王の当たり判定がなくなる。すり抜けができるようになる。利用法の一例が右にあるコナミマンとりだ。

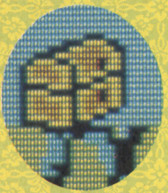


⬆鏡をとって透明になって壁ぬけすればいいんだな。

ステージ3〈岩〉

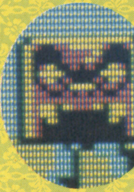


⬆ジャンプしそこなうと登るのがタイヘンだ。



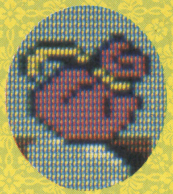
宝箱

アイテムはこの中にある。ノミを当てるとアイテムに変わる。開けにくい位置にある箱ほど中身が重要というパターンが多い。



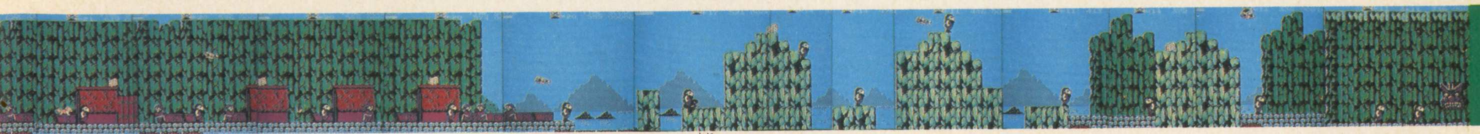
鬼がわら(赤)

ゲームを進めるためには欠かすことのできない鬼がわらのモト。敵を倒しても手にはいるけど、宝箱から出るものは10枚分だ。



さいふ

500点のボーナスアイテム。敵1匹が100点だから、おトクといえるね。ハイスコアをとるには必要だ。



⬅1upキャラ、我王人形もいるぞ。

⬆鬼がわらを積まないと、先に進めないぞ。

役人



この役人がいちばん弱い敵だ。なにせウロウロしているだけだからね。しっかり倒して鬼がわらをかき集めようぜ！

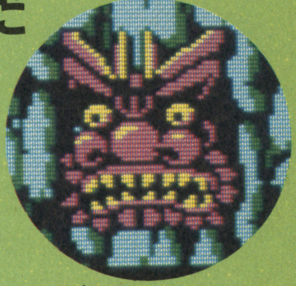
盗賊



こいつらを役人と同じだと思ったら大まちがい。このハゲ頭は弾を投げてくる。弾と体当たりのダブルダメージに要注意。

こいつがボスだ

ステージ１のボスは鬼がわらのバケモンだ。石を撃ってくるけれど、単調な上下の動きしかしないから、下に来たところをノミで攻撃すれば楽勝だぜ。最初のボスだし弱くてトーゼン？



鬼がわら

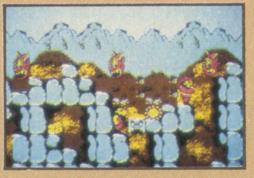


来世編S2へ

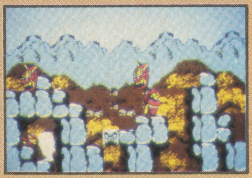
⬆落ちてくる宝箱をタイミングよく撃て。



⬅岩に囲まれた宝箱。あの中にあるのは？



⬅右にある宝箱には鏡がある。そうか！



⬅やった。中身はコナミマンだったぜ！



⬅グズグズしてると出られなくなるぞ。

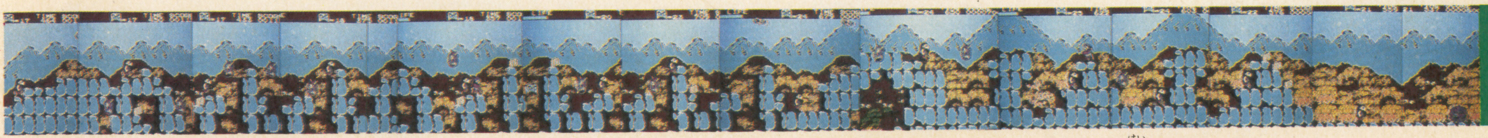
コナミマンはこうしてとれ！

やっぱり登場したコナミマン。今回は鬼がわらをイッキに99枚にしてくれるありがたいキャラだ。ところが、これをとるには左のようなちょっとしたテクが必要なんだ。すばやくやらないとダメだぞ。



岩男

こいつが丸まったときにいくらノミを撃ってもムダ。人の型になったときしかチャンスがないぞ。

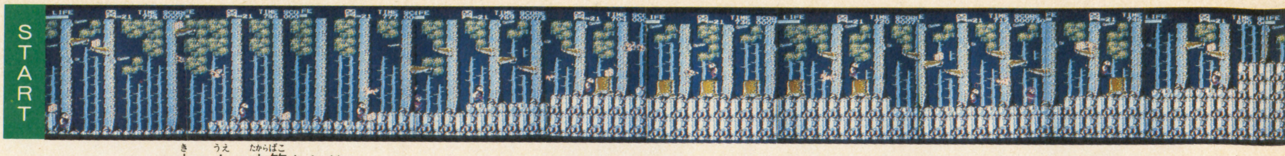


⬆ここにコナミマンの宝箱がある。

来世編S4へ

⬅ここに入るには、かなりのテクが必要だぞ。

ステージ 4 〈森〉



木の上の宝箱をとりに行くときは敵に注意。



悪霊

こいつも役人と同様、大きいだけの敵キャラ。空中を右から左にスーッと動くだけ。下に立ってま上撃ちをくりかえせば、鬼がわら集めがバッチリできる。鬼がわらが少なくなってきたときにはうれしい敵だ。こいつらは、大和、来世、太古の区別なく出現する。



コイ

大和編でもっともめんどうなのが、このコイ。いきなり下から4、5匹まとまってとんでくるから、ダメージをくらわないほうがおかしいくらい。滝の岩場でおそるおそる進んでいるときに、こいつらに攻撃されるのがいちばんつらい。最少限のダメージでクリアしよう。

しゃがみジャンプは重要テクだ!



こわそうと思う地形の上でヨッコラショとしゃがむ。



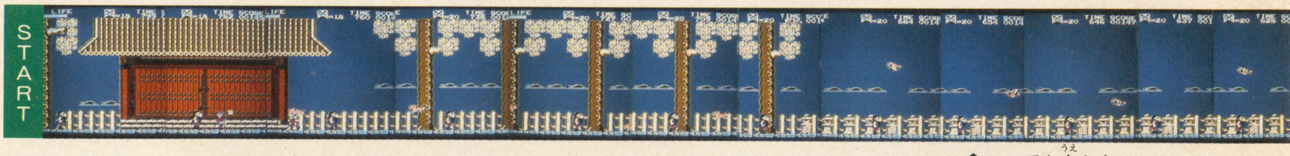
そのまま4、5回ジャンプする。そうすると……。



こわせる地形なら、バキッとーブロック分こわれる。

ノミでこわせる地形は、別の方法でもこわせる。目的の地形の上でしゃがみ、そのまま数回ドスンドスンとジャンプをくり返す。すると下の地形がこわれてしまうんだ（こわれない地形の上でやってもムダだよ）。このテクを使えば、足元を下へ下へと掘り進むことができるから、深い場所にあるワープゲートを見つけるのに便利だ。余分に置いてしまった鬼がわらもこれで消してしまえるよ。

ステージ 5 〈寺〉



ここでも上から宝箱がふってくる。

ステージ 6 〈ガケ〉



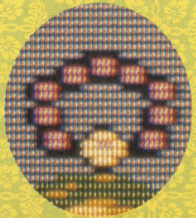
落ちないように注意して。

橋の一部が落ちてしまう。ジャンプでかわそう。



まが玉

敵の動きを一定時間ストップさせるアイテム。コイなどのウルサイ敵がいるときにはとてもうれしいアイテムだ。



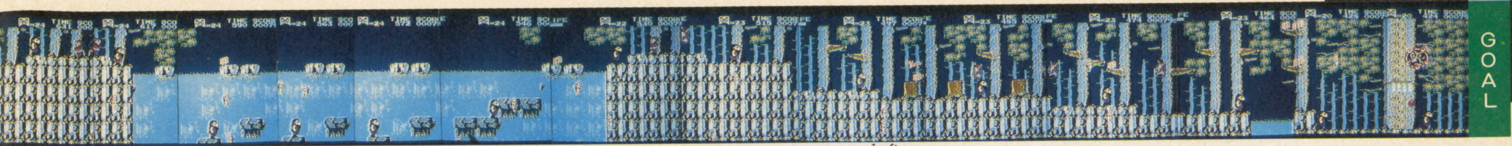
じゅず

画面内の敵をいっぺんに倒して鬼がわらにしてしまう。ひと安心できるけど、すぐに新手が出現するから用心しよう。



羽根

一定時間我王が無敵になる。心おきなく体当たり攻撃をしようぜ。調子にのってガケから落ちる大ボケミスはするなよ。



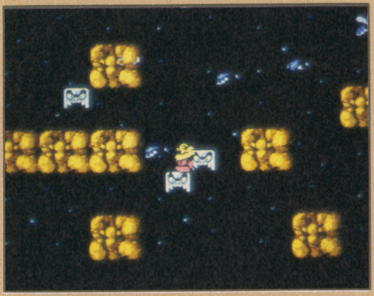
⬆コイの攻撃がしつこいぞ。

太古編S2へ

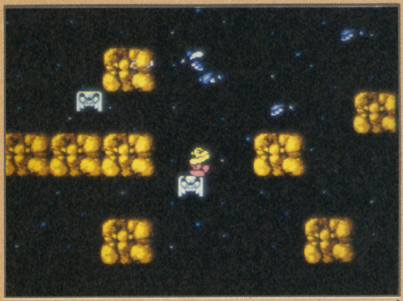
⬅ほとんど身投げかくごで入口を見つけた！

荒ワザ！ 空中鬼がわら置きで命びろい

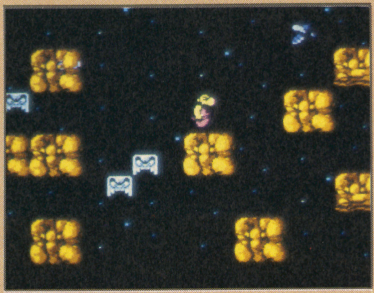
スーマリなどはガケから落ちると、指をくわえて見ているしかなかったけれど、このゲームの場合は落下中に空中で鬼がわらをセットすれば、死なずにすむ。反射的な操作だから、練習しないとできないぞ。



⬆✚の下とⒷボタンをすばやくおして足もとに鬼がわらをセット！



⬆おーっと、着地ミスだ。このまま落ちたら宇宙のチリに。スーマリだとこれでオシマイだ。



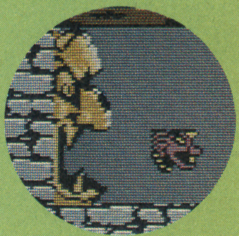
⬆見よ、こうすれば落ちて死ぬことはない！ ナイステクだね。

顔車

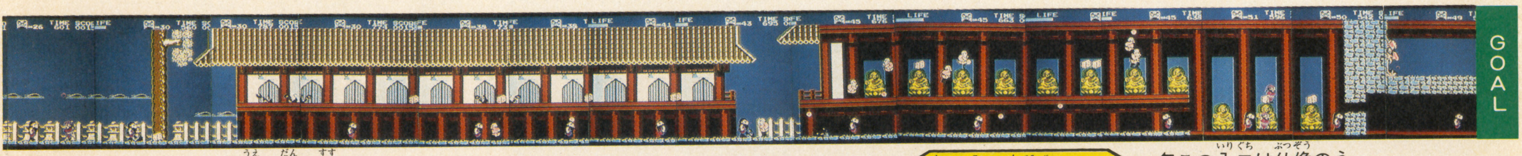


見てのとおり車の形をした顔。いや、顔のついた車かな？ どっちにしてもそう強い相手じゃない。グルグル回ってきたところをノミの連続攻撃でノックアウトだ。うかつにウロウロするほうがよっぽど危険だよ。

はんにゃ



ボスのはんにゃは壁に固定されていて動かないけれど、手下の小鬼がやっかいだ。10匹ちかい小鬼が飛びまわるからたまったもんじゃない。鬼がわらをうまく置いて小鬼の攻撃を防いでしまえば勝てるけど、メンドウだよ。



⬆上の段を進んだほうがいいかもね。

太古編S3へ

⬅この入口は仏像のうしろにかくれているぞ。



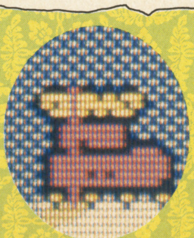
⬆1UPキャラの宝箱。ぜひ取りたい。

我王人形



ミニ我王は1UPキャラだ。とりこぼしのないようにしよう。鬼がわら100枚集めても1UPしないからそのツモリで。

ブーツ



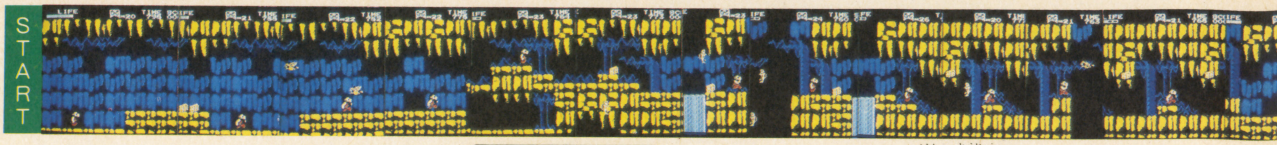
これは太古編の氷河ステージにしか出ないアイテム。氷の上で滑らなくなる便利なものだ。なんとしても手にいれよう。

雷神



ステージ6のボスにしては弱い。横8の字の単調な動きだから、下にきたときをねらってノミを投げればいいんだ。

ステージ 7
〈洞くつ〉

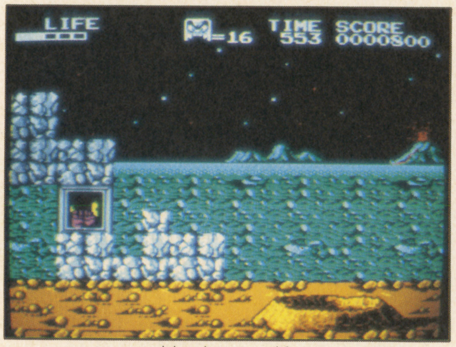


太古編S1へ

⬆コイが再び登場する。慎重にいこう。

ワープゲートをぬけると…そこは？

ワープゲートの話の続きだ。ノミ攻撃としゃがみジャンプでワープゲートを出したら、ゲートのところで✚ボタンの上をおす。すると我王はゲートの中へ向かって歩いていく。そして別のステージからスタートするんだ。ステージの中ほどからはじまることもあるぞ。

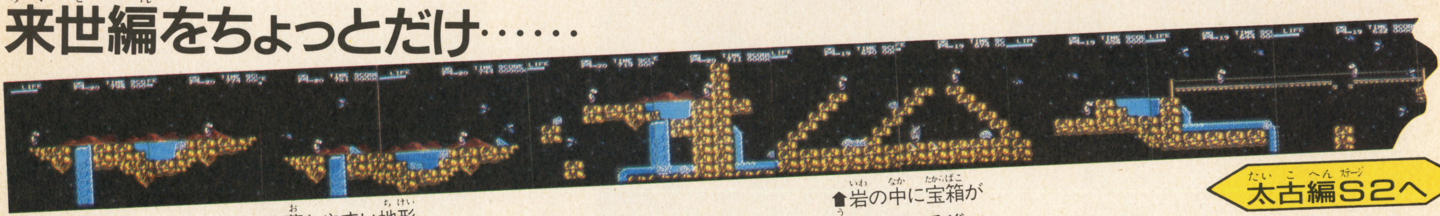


⬆ワープゲートの奥に向かって歩いていく我王のうしろ姿。時間と空間をとびこえてどこに着くのか。



⬆このワープゲートは大和の５へワープするものだった。ゲートの位置とワープ先のチェックも重要だ。

来世編をちょっとだけ……

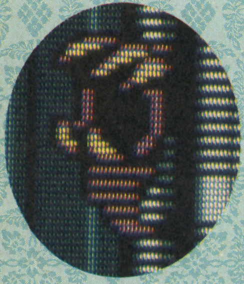


⬆落ちやすい地形なので気をつけて。

⬆岩の中に宝箱が埋まっているぞ。

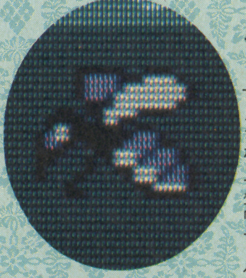
太古編S2へ

クルーク



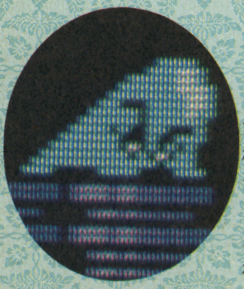
どデカいキバをもった、口だけエイリアン。体をバネにしてはねまわる。着地するタイミングをはかってノミで攻撃する戦法をマスターすれば、倒すのはカンタンだぞ。

メカバチ



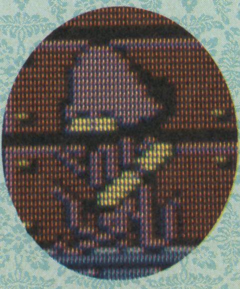
かなりすばやく、上下に飛びまわる。ジャンプして進まなければならない地形では、イヤな敵だ。鬼がわらを高く積んでうまくやりすごすか、連射でビシバシ倒すかのどちらか。

アメーバ



ブヨブヨとした、スライムのようなやつ。大和編のつちのこと同様、地面をはうタイプだから、段差があるうちに倒すこと。それさえ気をつければ、鬼がわら集めにもってこい。

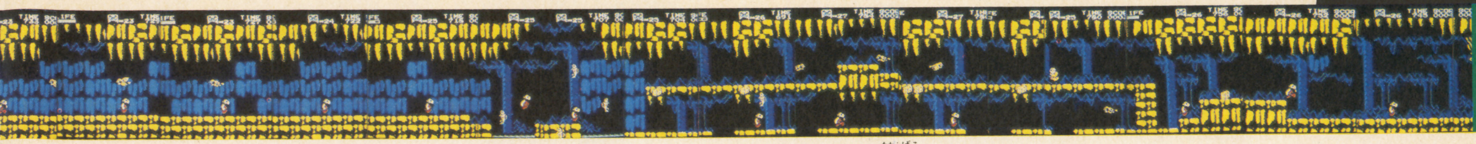
クワセイル



タコのようなかっこうをしたエイリアン。やっぱりその正体は火星人なのだった。こいつはヤリを投げつけてくる強敵だから、ヤリを投げられる前にやっつけてしまえ！

ワープゲートをぬけて、我王は来世編にとび出した。来世の５つの破片をぜんぶ集めるまでは、ワープゲートを見つけても入らないほうがいいぞ。ふたたびもどってくるために、またゲート探しをしなけりゃならないからね。破片集めが第一目的というコトをお忘れなく。

この来世編、３つの編のなかでいちばん背景が美しい。宇宙を舞台としたゲームはたくさんあるけれど、その中でもトップランクに位置する美しさといってもけっして大げさじゃないぞ。実際に見れば、キミもナットクするはずだ。出てくる敵キャラは個性的なエイリアンがそろっていて、これもまたグッドデザイン！少し地味な大和編にくらべて、見た目に楽しいステージだ。



⬆うめこまれた宝箱をとるため、下の段を進もう。

ついでに太古編も紹介!

太古編の背景は大自然の雄大さを感じさせてくれる。巨大植物はそのいい例だ。立ちはだかる敵も、恐竜や巨大アリなど、スケールが大きいものばかり。また、氷河ステージは氷の上を歩くためにすべってしまう。ブーツをとるまでは、調子にのってスピードを出さないように、慎重に進んでいくことが大切だ。



壁画

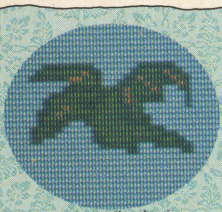
獅子の顔の壁画が弾をはき出してくる。この弾は行きどまると鬼がわらに変わってしまう。ぐずぐずしていると逃げ場がなくなるというワケだ。自分で置く鬼がわらの使い方が攻略のわかれ目になるぞ。



⬆巨大植物の枝に頭をぶつけて落ちやすいんだ。

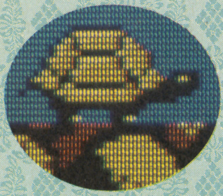
来世編S2へ

つづく



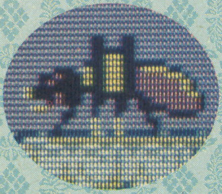
始祖鳥

ブキミな鳴き声をあげながら空を飛ぶ。フクロウと同じく、真下から攻撃すれば楽勝だ。



カメ

地面をのたのた歩きまわるジャマもの。段差がないときはこいつがもっともメンドウな敵だろう。



ハウンブル

巨大なアリだ。倒すには段差を利用するしかない。しゃがみ撃ちがあれば！ と思ってしまう。



チラノサウルス

恐竜の代名詞のような存在。デカいから楽勝かと思いきや、口から火をはいてくる。要注意だぞ。

勝ファミコン HAPPY NEW YEAR 愛読者プレゼント

勝からのお年玉だぜ！

今年もすごいゲームがドシドシ出てくるぞ！　それに先がけて52ページのアンケートに答えてくれた人に大プレゼント!!

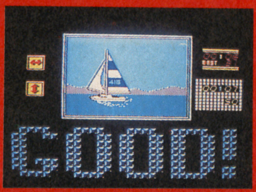
情報ツウのきみたちならもう知ってると思うけど、ジョイスティック、ジョイパットに接続して、君のプレイをそっくり再現できる『ゲームリピーター』をドーンとプレゼント!!　プレイ再生、テープに記録、そしてスイッチの切り換えひとつでその場所からきみのプレイがはじめられるウルテクよう成マシンだ!!

ゲーム上達
最強マシン
ゲームリピーター



①ゲームリピーター・GR-1
（ホリ電機）2名

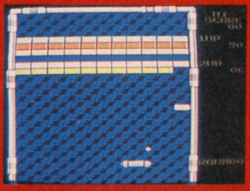
そして新進ソフトそろいぶみ



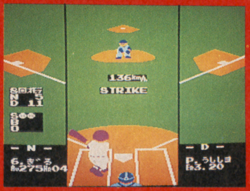
②きね子（アイレム）3名



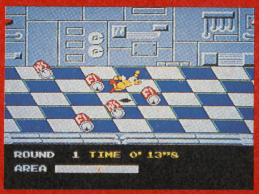
③魔鐘（アイレム）3名



④アルカノイド（タイトー）3名



⑤プロ野球ファミリースタジアム（ナムコ）3名



⑥メトロクロス（ナムコ）3名

まだまだあるぞファミコングッズ





⑦ファミコンふでばこ
（サンスター）　5名



⑧おもしろボールペン
（エス・エヌ・ケイ）10名



⑨スーパーマリオボードゲーム
（バンダイ）　5名

応ぼ方法

このプレゼントは、52ページのアンケートに答えてもらうことが応ぼ条件です。ハガキにアンケートの答えとこのページのほしいと思う賞品の番号を書いて送ってください。

あて先
〒160 東京都新宿区四谷1-8-14　四谷一丁目ビル6F
勝ファミコン編集部　愛読者アンケート①係
しめきり／1月22日必着

発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

ドトウの第3弾は、相関図特集!!

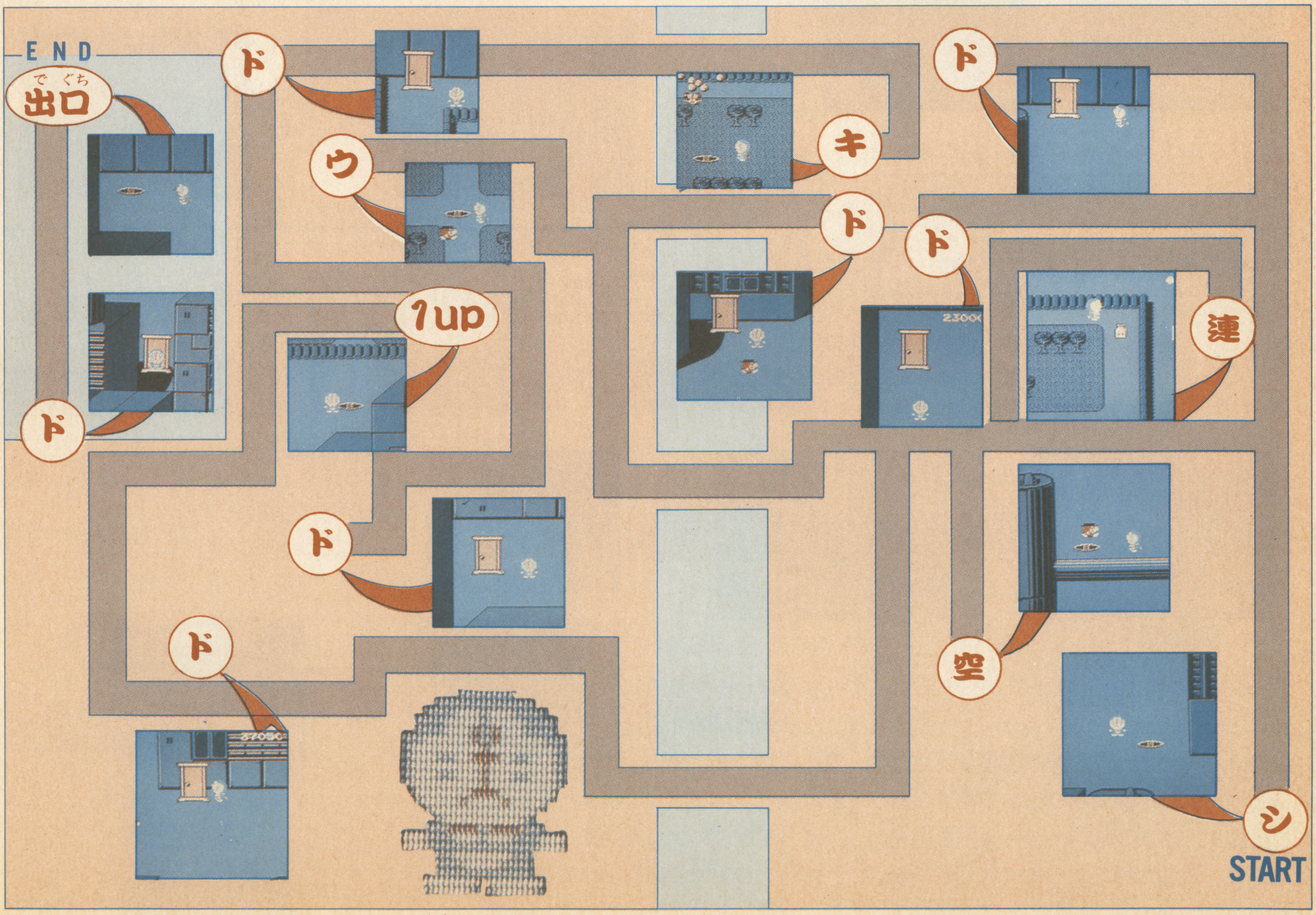
ドラえもん

前号でちょこっとやったら、なかなか好評だったトカイトカイ星の相関図。そんなに喜んでもらえるんなら……というわけで、今回は全編の相関図を大特集してしまうのだった。

開拓編1
トカイトカイ星

思い出しましょ前号を。これが最初の相関図。

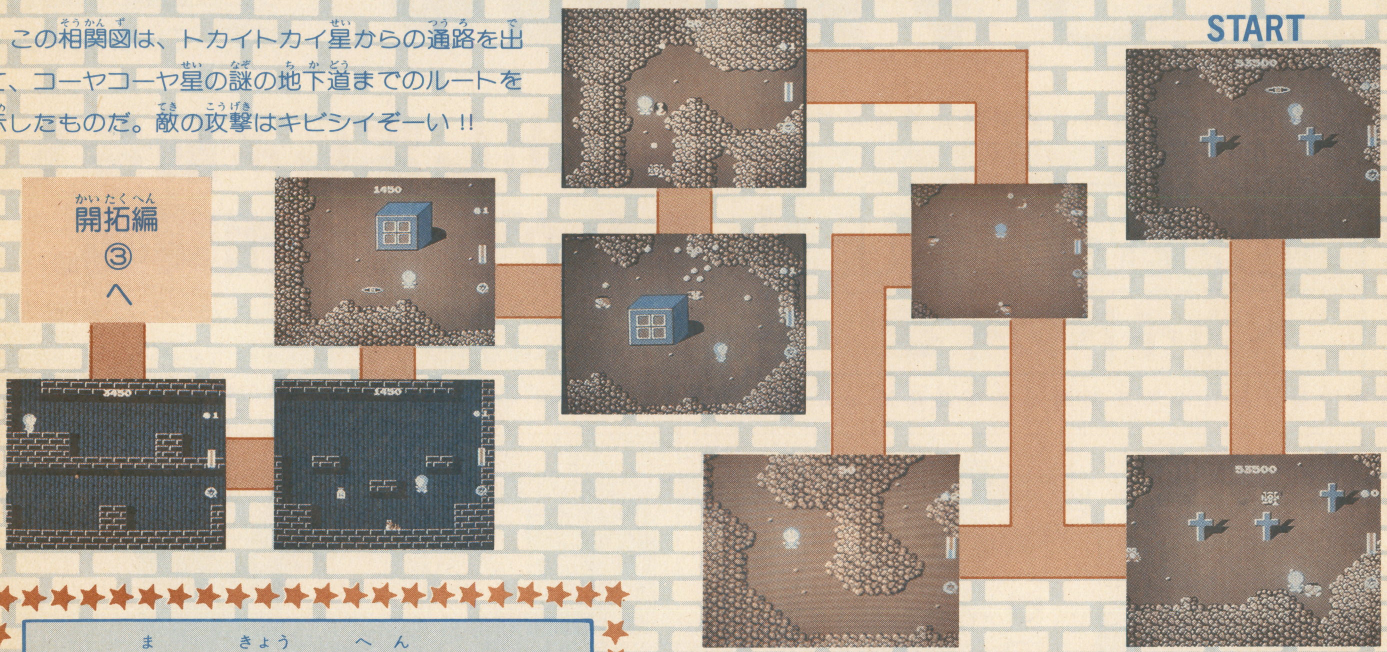
下の図はヒミツ道具の隠し場所。"シ" にはショットガン、"空" には空気砲、"う" には強力うちわ、"連" には連射ドリンク、"キ" には元気キャンディ、"1up"には1upドラヤキ、"ど"にはどこでもドアがあるぞ。



開拓編2
コーヤコーヤ星①

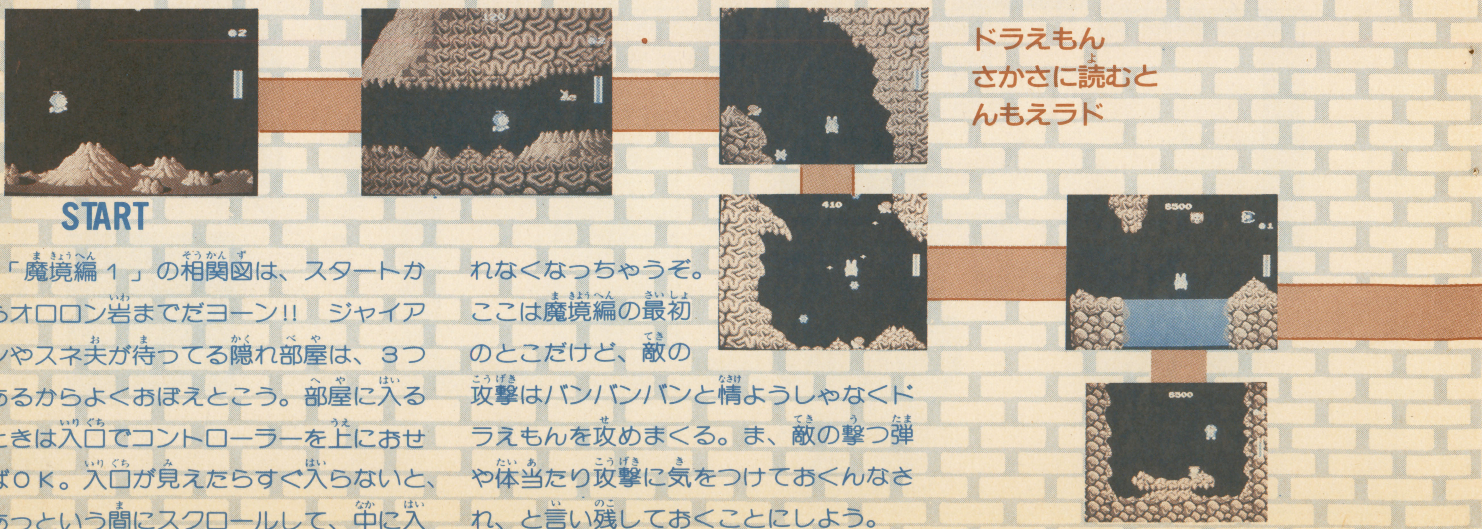
十字架立ち並ぶブキミな星。でもコワくないぜ!!

この相関図は、トカイトカイ星からの通路を出て、コーヤコーヤ星の謎の地下道までのルートを示したものだ。敵の攻撃はキビシイぞーい!!



魔境編1
オロロン岩まで

この図があるからって、敵の攻撃には油断禁物!!

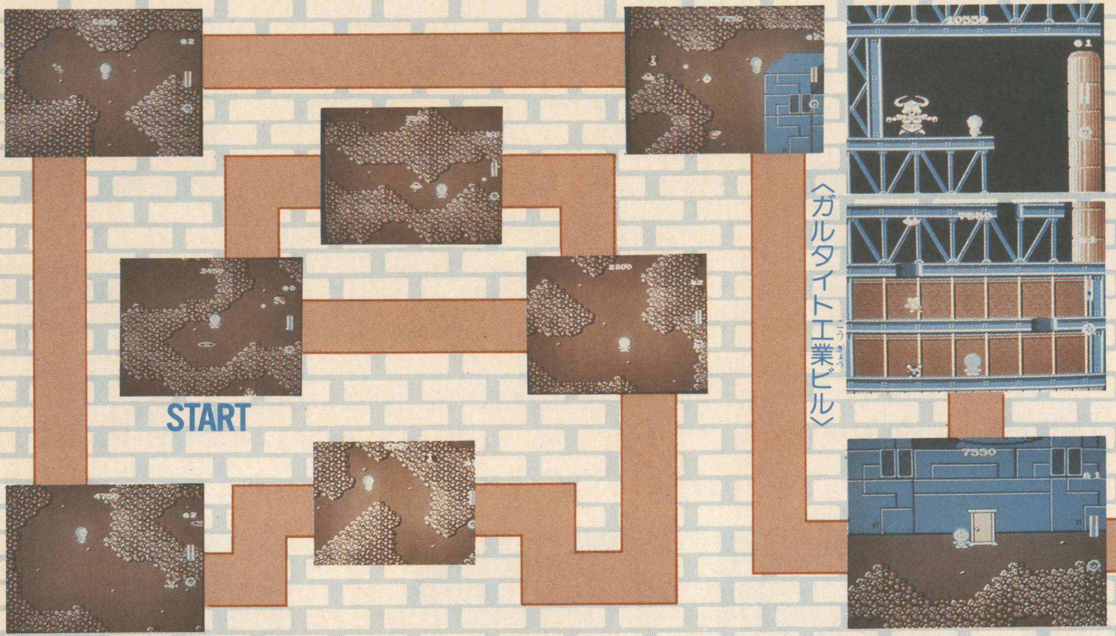


ドラえもん
さかさに読むと
んもえラド

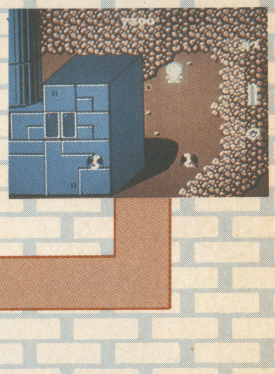
「魔境編１」の相関図は、スタートからオロロン岩までだヨーン!!　ジャイアンやスネ夫が待ってる隠れ部屋は、3つあるからよくおぼえとこう。部屋に入るときは入口でコントローラーを上におせばＯＫ。入口が見えたらすぐ入らないと、あっという間にスクロールして、中に入れなくなっちゃうぞ。ここは魔境編の最初のとこだけど、敵の攻撃はバンバンバンと情ようしゃなくドラえもんを攻めまくる。ま、敵の撃つ弾や体当たり攻撃に気をつけておくんなされ、と言い残しておくことにしよう。

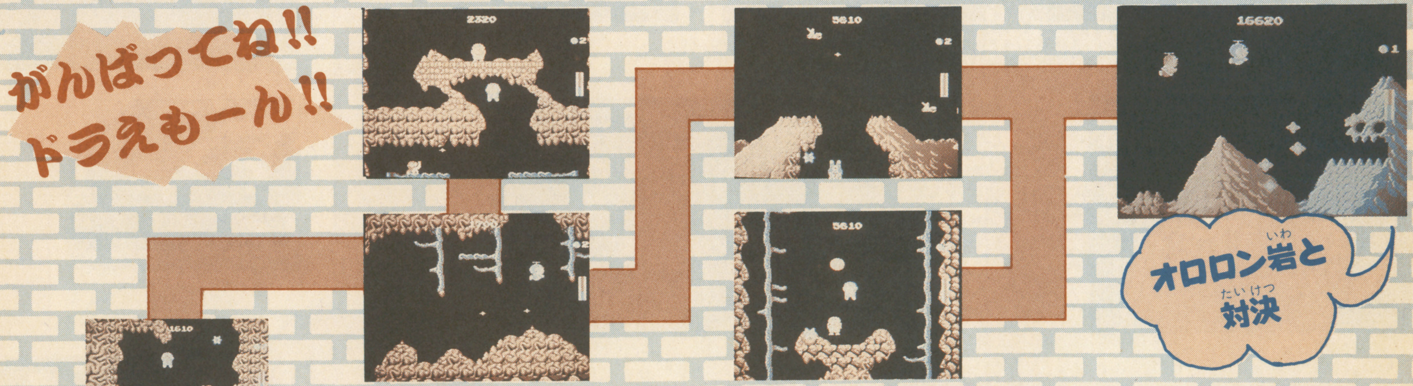
開拓編3
コーヤコーヤ星②

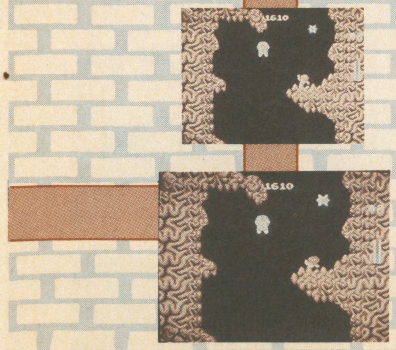
急げ、ドラえもん!! のび太救出はもうすぐ。



謎の地下道を出ると、のび太のとじこめられているガルタイト工業ビルが目とハナの先!! グルッと回ってトツゲキーッ!! ブルロボ倒せば救出なのじゃ。

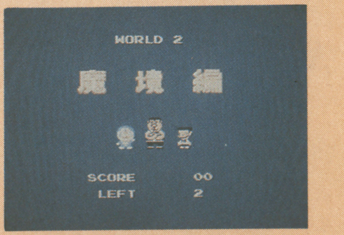






コンティニュー

コーヒーにクリープ、ファミコンにマルカツと、切っても切れない関係てのはいろいろあるもんだ。で、ファミコンゲームと切っても切れない関係なのは、コンティニュープレイ。ゲームオーバーの音楽が鳴ってる間に、✚ボタンの右とⒶ、Ⓑボタンをおしながら、スタートさせればＯＫなのでありやんす。



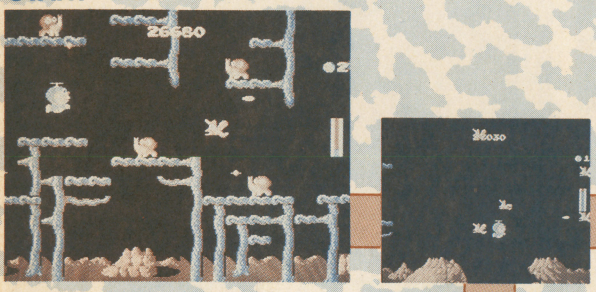
魔境編2

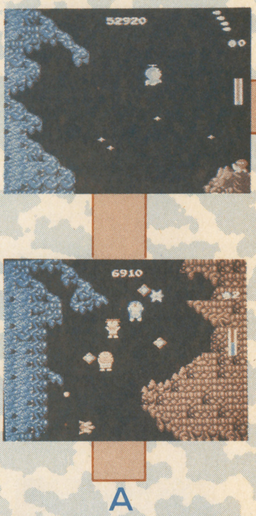
空飛ぶ母船へ進め!!

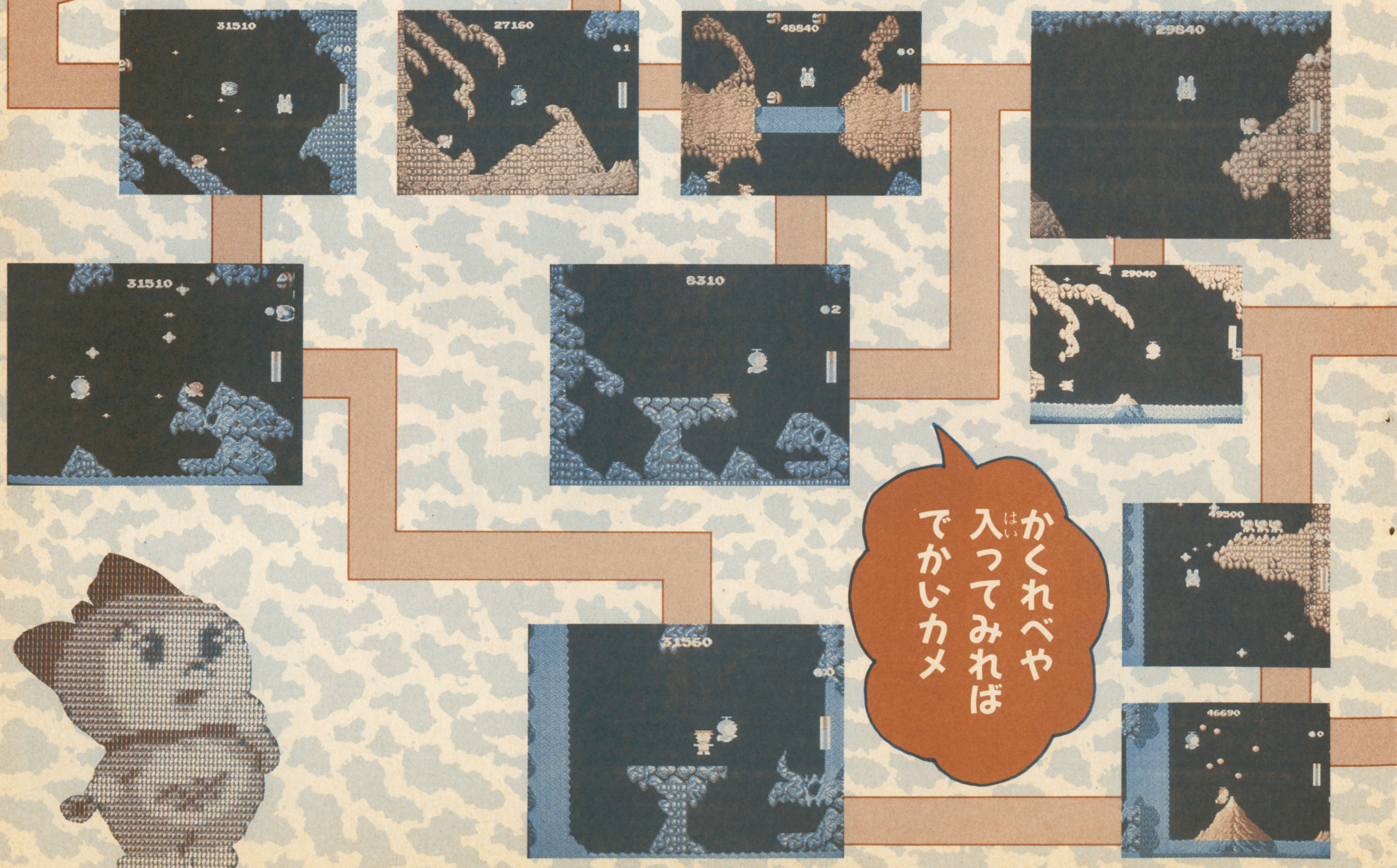
フクザツな洞くつだって整理してみりゃこの通り。

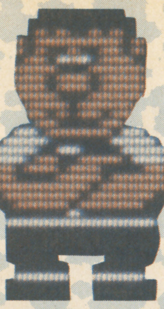
オロロン岩をこえると、次は魔境編でもっともフクザツ奇怪な洞くつが待っているんだ。でもこの相関図を見れば、アーラふしぎ……隠れ部屋の場所や、ベストルートガズバリ!! わかってしまう。ウーンこれは便利だぞっ、とロッテの落合選手も言ったとか、言わないとか。まあたぶん言ってないと思うけど。というわけで、ここは隠れ部屋に入ってスネ夫、ジャイアン、そしてヒミツ道具をみつけて戦うと有利である、と言いたいのでありました。

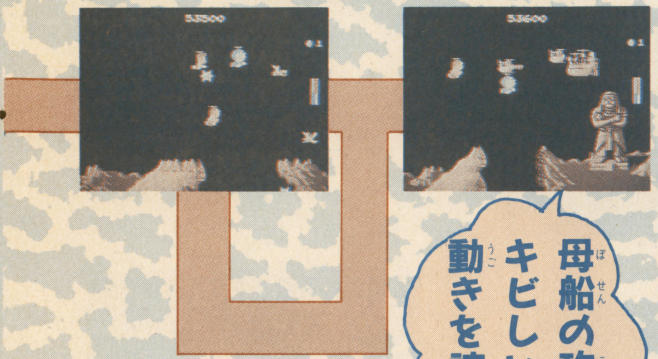
START





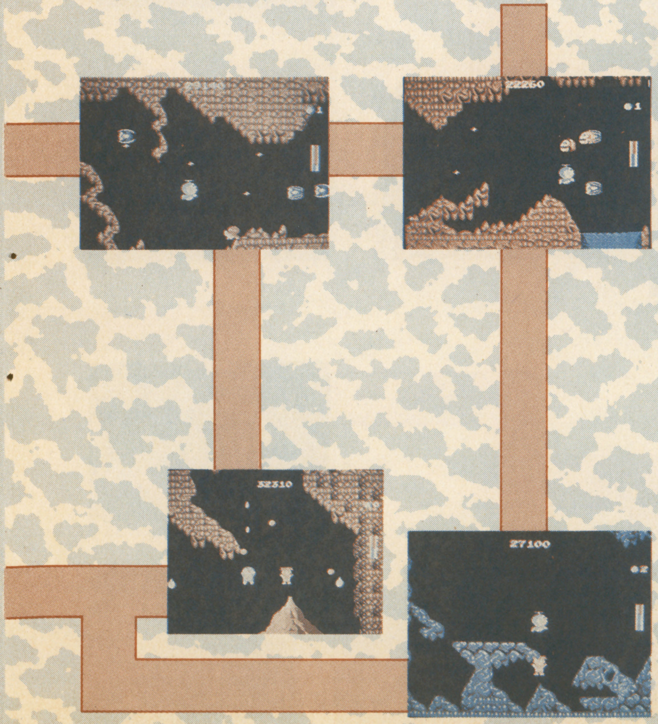






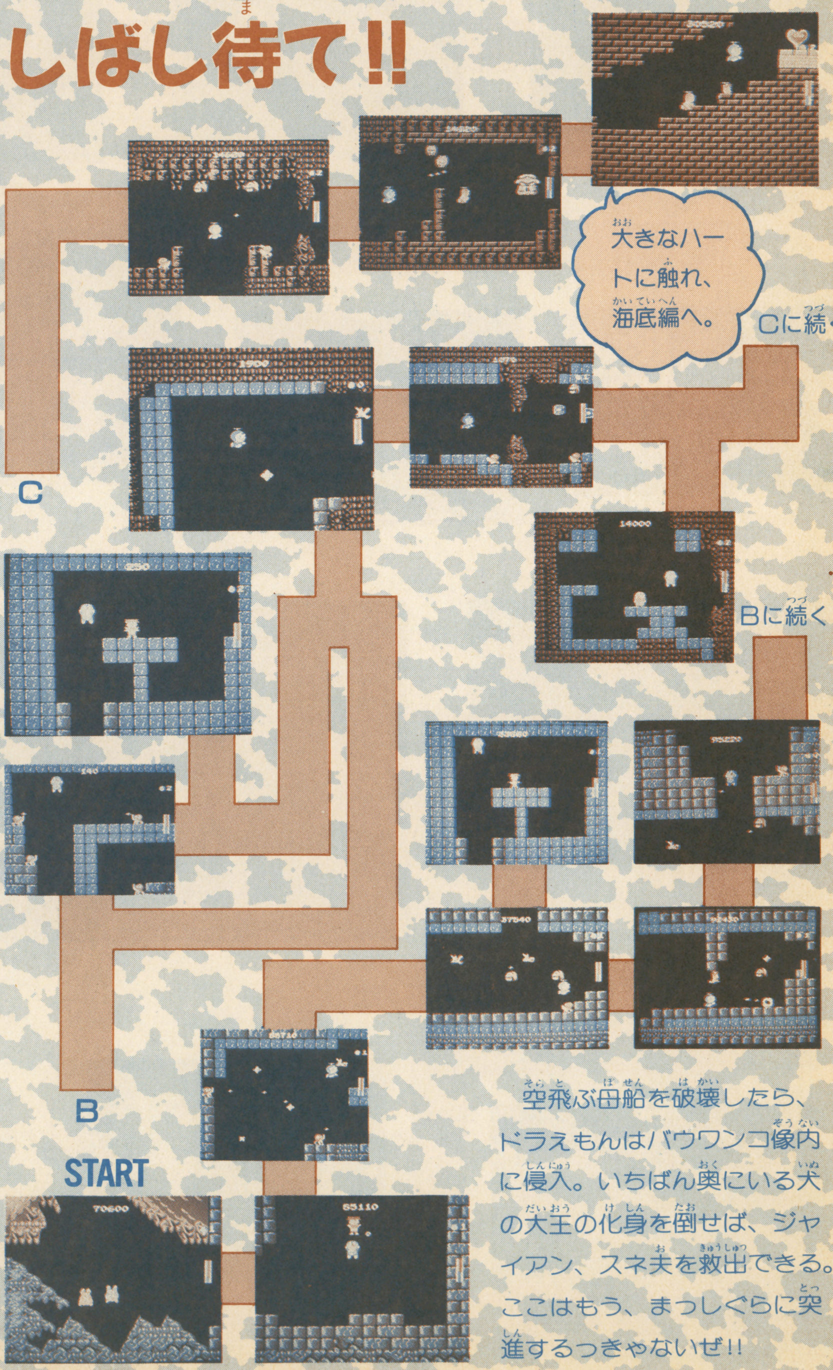
母船の攻撃はキビしいぞ。動きを読め。

とにかく連射につぐ連射で切りぬけろ。



魔境編3
大王の化身との対決

ジャイアン、スネ夫よ、しばし待て!!

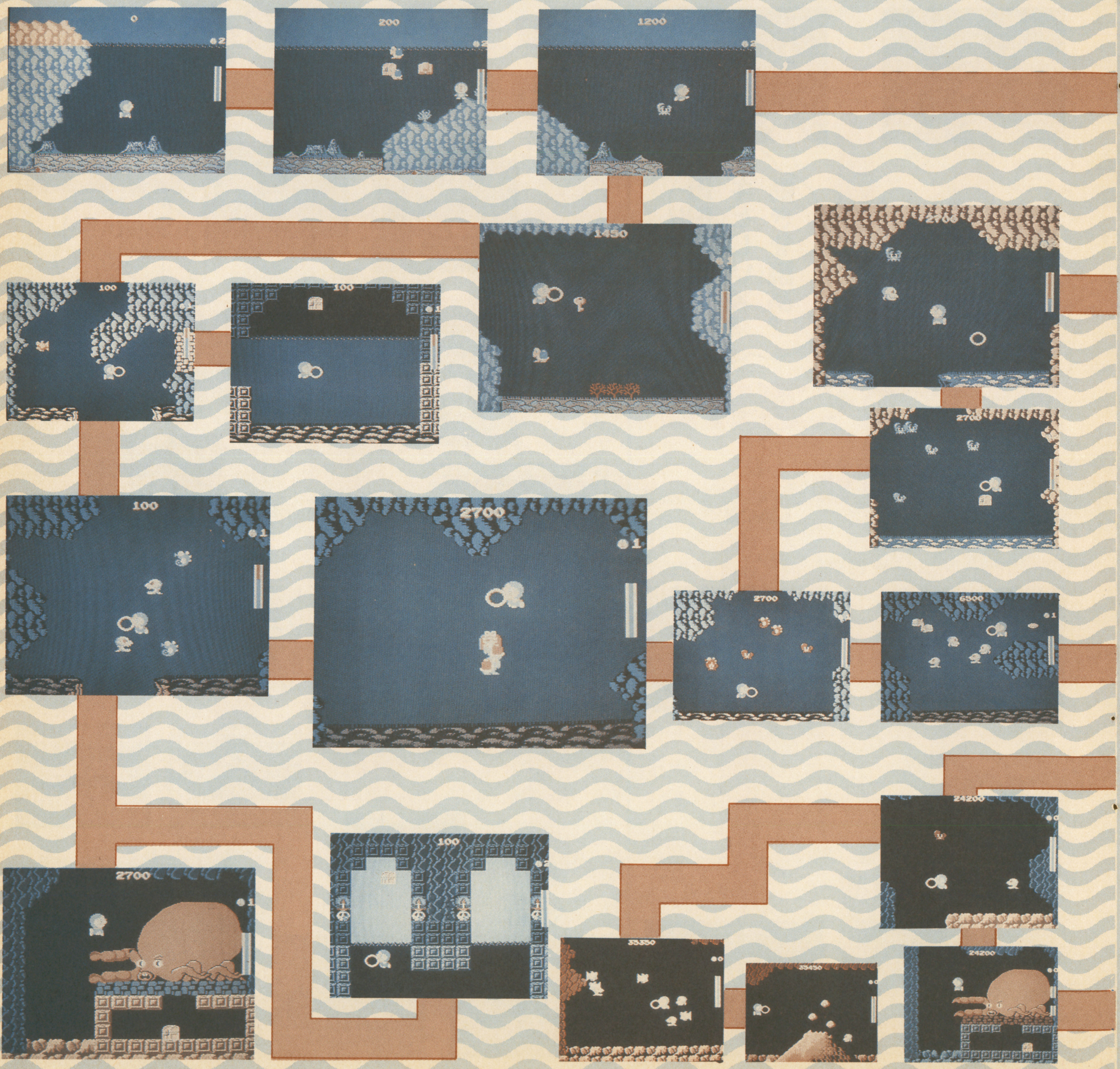


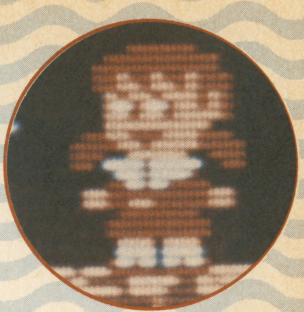
空飛ぶ母船を破壊したら、ドラえもんはバウワンコ像内に侵入。いちばん奥にいる犬の大王の化身を倒せば、ジャイアン、スネ夫を救出できる。ここはもう、まっしぐらに突進するっきゃないぜ!!

海底編

アトランティス王国

みんなのアイドル、しずかちゃんを助けましょ!!

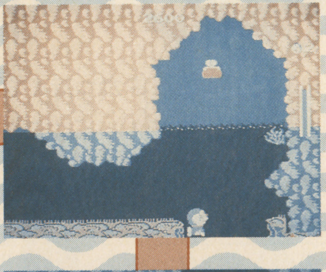


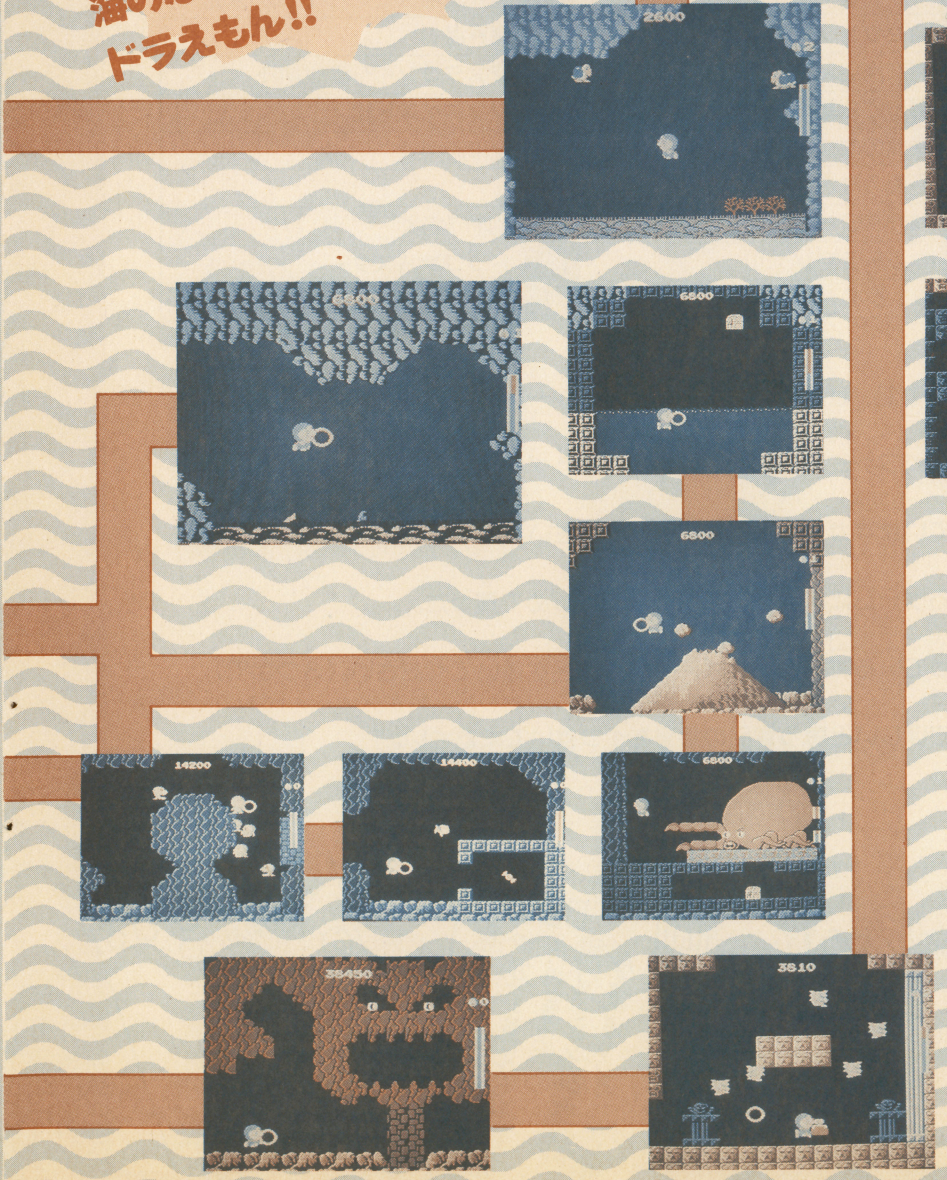


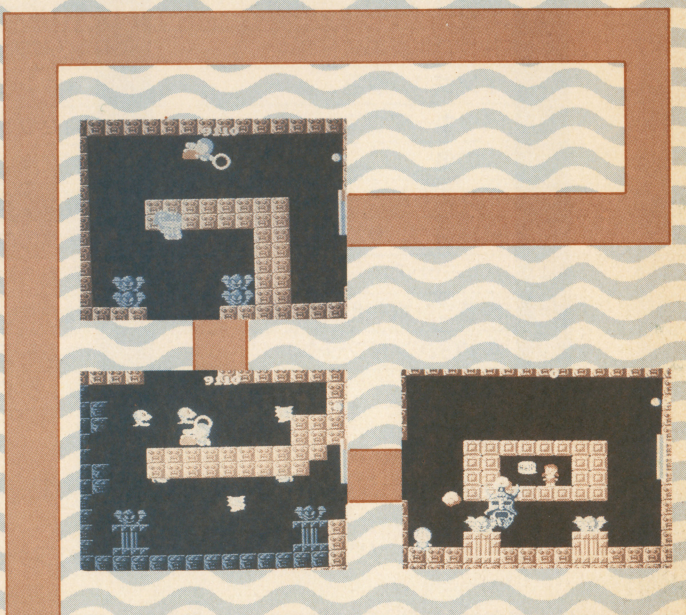
ガンバレ、ドラえもん。もうひとフンバリだ。

やっと海底編にたどりつき、残るはしずかちゃんひとりだけ、と思ったキミはまだ若い。すでに助けた３人が再び何者かに連れ去られ、宝箱に閉じこめられてしまう、という京唄子もビックリぎょう天、驚いてパックリ開いた口がふさがらないドンデン返しが待ってるのだ。ドラえもんはヒミツ道具をうまく使いながら、宝箱を探し、開けていく。仲間が出てきたら、鬼岩城へ連れていこう。ハズレのとき、宝箱から出てくる海ヘビは、早めに退治すること。

鬼岩城の入口で３人がそろうと、城の門が開き、いよいよしずかちゃんを救出だ！ いちばん奥にひかえる敵、ポセイドンを倒すと、ドラえもん、のび太、しずか、スネ夫、ジャイアンの仲よし５人がそろって、美しいエンディングを迎えるのだった……。







ウワサのエンディング画面

キミはもうこの美しく、感動的なエンディング画面を見たかい？ ナニナニ、前号のマルカツで見た？ そーゆーさめた意見はほっといて、やっぱり最後までやりとげるってのは、どんなことでもキモチがいいもの。この感じ、ぜひキミたちにも味わってもらいたいナ。

このあとには、スタッフの名前が流れ、力強い「おわり」の文字で「ドラえもん」はジ・エンド。



ファミリーコンピュータゲームマガジン

'87 第1号

マルカツ 勝ファミコン

●44ページのプレゼントがあたりま〜す

愛読者アンケート

Ⓐ この号の記事で、いちばんよかったものの番号を１つと、つぎによかったと思う記事の番号を２つ、やめてほしいと思う記事があれば番号を１つ、下の表から選んでハガキに記入してください。

1	表紙(ドラゴンバスター)	12	闘いの挽歌	22	アルカノイド
2	ドラゴンクエストII	13	'87年ファミコン10大予言	23	エレクトリシャン
3	キングコング2	14	オフィシャルランキング	24	闘人魔境伝-ヘラクレスの栄光
4	ミッキーマウス	15	カセットシール	25	魔界島
5	火の鳥	16	新装開店スーパーマルカツブラザーズ	26	ファミコン・ア・ラ・カルト
6	ドラえもん(ワールド1完全マップ)	17	帰ってきたボツはがき	27	ソフトベスト10
7	愛読者プレゼント	18	飛龍の拳	28	発車時刻表
8	パルテナの鏡	19	飛龍の拳ポスター		
9	ドラゴンボール	★	新作特Q	★	別冊ふろく
10	AVGハンドブック	20	ウルトラマン	29	ドラゴンバスター
11	魔鐘	21	リンクの冒険	30	ディスクゲーム全カタログ

Ⓑ 126〜127ページの発車時刻表のゲームの中で、ぜひやってみたいと思うゲームを２つ書いてください。

Ⓒ アーケード、パソコンゲームの中で、早くファミコンにしてほしいと思うゲームを２つ書いてください。

Ⓓ あなたは「勝ファミコン」を毎号買っていますか？ 番号を書いてください。

① 毎号買っている。 ② のっているゲームによって買う。 ③ はじめて買った。

Ⓔ あなたが「勝ファミコン」のほかに買っている雑誌があれば、その雑誌名を書いてください。(３つまで)

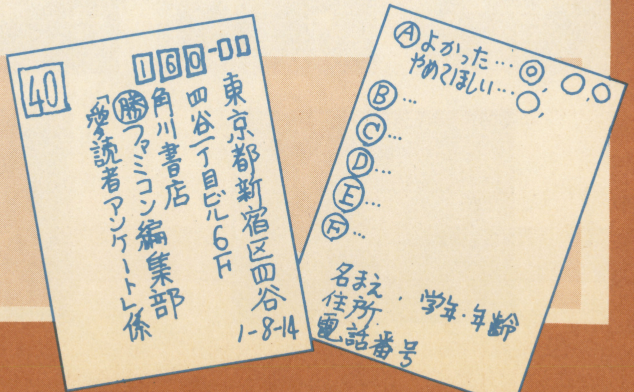
Ⓕ 44ページの「愛読者プレゼント」の中でほしいと思う賞品の番号を１つ書いてください。

応ぼ方法

右のハガキ記入例を参考にしよう!

このアンケートは44ページの「愛読者プレゼント」の応ぼ条件となるばかりか、マルカツをさらにおもしろい雑誌にするために必要なものです。Ⓐ〜Ⓕの質問の答えをハガキに書いて、ドシドシ送ってね!!

しめきり '87年1月22日まで必着



※ 発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

ホリDAY通信

創刊
発行所
神奈川県横浜市緑区
佐江戸町816　〒226
ホリ電機株式会社
電話(045)933-9611(代)

名人の秘密、ついに明るみに!

子供たちの間で人気が高く、〝ファミコンの神様〟と呼ばれている、某名人のテクニックは、ホリ電機のゲームリピーターを愛用しているのではないか、といううわさがささやかれている。子供たちは「あの名人も…」とおどろきをかくせない様子だが、その反面あこがれの名人をマネて、名人級のテクニックを持つ子供たちが次々にあらわれるのではとの関係者の声も聞こえる。

応援します
明日の
名人たち。

ホリ電機株式会社



12月中旬より全国の有名玩具店、デパートで発売
特許出願中　希望小売価格　¥6,500

話題のゲームリピーターは、ホリ電機より発売されるもので、同社の関係者によると、「ゲームリピーターを使えば、だれでも名人になれる。」と語るほどの自信作であることから、某名人が愛用しているのはほぼまちがいないと思われる。

おどろくべき5つの特ちょう

ホリ電機が一気に公開

①ジョイスティックでプレイしたゲームをその場で再現してくれるので、自分のプレイを冷静な目で見れる。

②上手な友達のテクニックをゲームリピーターに記憶させ、テクニックをマスターできる。

③再生と中ならどこからでも新しくプレイできるから自分の弱点を集中的に特訓できる。

④カセットテープへの記憶ができるから、クリアしたゲームをライブラリーとして残すことができる。しかもゲーム時間を大はばに短じゅくして記憶する。

⑤テープに記憶させたデータを本体のデータとチェックできるので、記憶ミスを未然に防ぐことができる。

など、名人をめざすファミコンファンにとって願ってもないニューアイテムの出現は、某名人だけにとどまらず、愛用者の増加が予想される。

一方、開発したホリ電機の鈴木氏は、「熱くなってプレイするだけじゃなく、名人になるためには、自分の弱点を知ることが大切。私がいい見本だ。」と強い口調で語っており、ゲームリピーターの話題は全国に広がっている。

名人の技術を目の前で

なお鈴木氏は、ゲーム攻略の模範演技を記録した、ゲームリピーター専用のカセットテープを発売する予定があることをほのめかした。これはテレビなどで有名な名人たちの操作によるもので、ゲームの世界を広く楽しく見ることができるほか、ゲーム攻略にも役立つ。

ピックアップホリ

これが僕の速射法だ。

うわさによると、ある名人は毎秒16発の連射ができるとか。でもレーザーコマンダーなら毎秒40発の連射が可能。もう名人も怖くないゾ。



レーザーコマンダー
¥3,900

ホリ電機株式会社

ピックアップホリ

才能が自由自在になった。

連射は速ければいいというものじゃない。スピードをコントロールできるアイテムこそ名人に必要なんだ。君の才能は眠っていないか。



ジョイスティック-7
マークII ¥3,800

ホリ電機株式会社

ピックアップホリ

なんて気のきくヤツなんだ。

グローブのように、左きき用のジョイスティックがほしいと思っていたら、ついにできた。フィーリングで選べるマルチグリップもうれしいね。



ウイングコマンダー
¥4,500

ホリ電機株式会社

お問い合せは…
045-933-9611
技術部　鈴木まで

HORI
ホリ電機株式会社
本社:〒226 横浜市緑区佐江戸町816
電話:045(933)9611(代)

光神話

パルテナの鏡



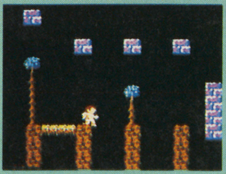
キミは、どこまで攻略したかな？

またまた出ました、超ムズカシ、アクションRPG『パルテナの鏡』！ 今回は、キミの攻略度をチェックしちゃうぞ。

光神話…、今、それを完成させるのはキミだ。

むかし、〝エンジェランド〟という国にふたりの美しい女神様がいました。でも、いたずらばかりする闇の女神メデューサによって、〝エンジェランド〟は魔物が支配する国になり、光の女神パルテナもつかまってしまいました。少年天使ピットは、パルテナを救い出し、〝エンジェランド〟の平和をとりもどすために、天空の神殿めざして、今、旅立つのでした。でも最初の世界〝冥府界〟は、なかなか難しくて先に進むことができません。そこで親切な㊖は、冥府界の攻略法にマップまでつけてみんなにドーンとみせるのでした。

1-1

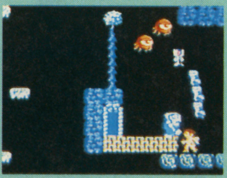


レバー操作がタイヘンだ

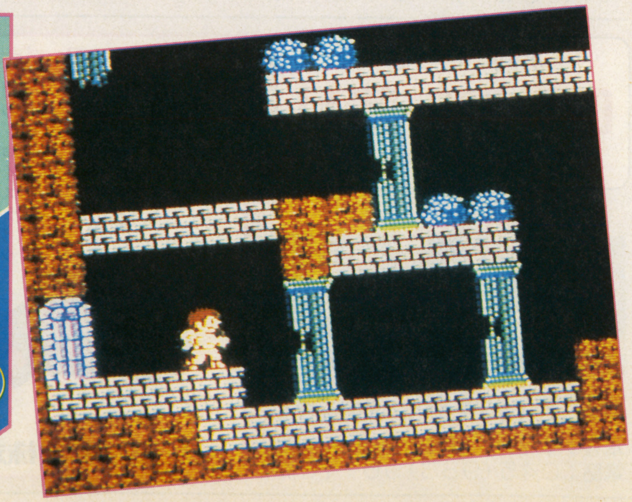
1－1での難所はココ。足場がないので落ちないようにするのがタイヘン！ ジャンプしたあと、レバーをもどすといいよ。

死神をかわして進もう

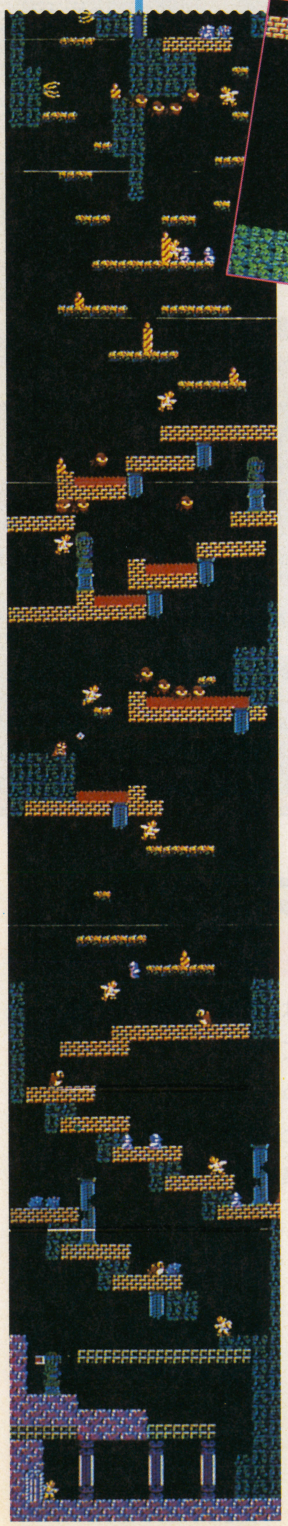
死神は、うしろをむいているスキにさっさと通りぬけるのがいちばんだ。また、写真のような場所では部屋に入れば倒せるぞ。

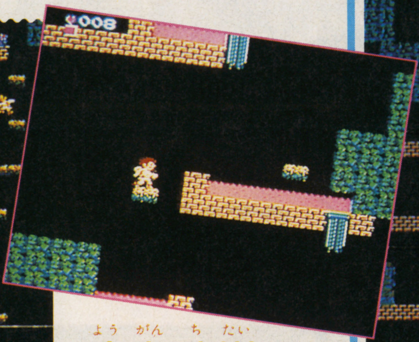


1-2



STAGE1~3





溶岩地帯にはハマるなよ!!

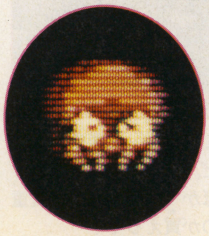
とってもあつそうな溶岩地帯。ここに落ちるとダメージを受け、LIFEがどんどん減ってしまうぞ。

ここはあまり敵も出てこないから、ゆっくり、気をつけてわたっていこうね。

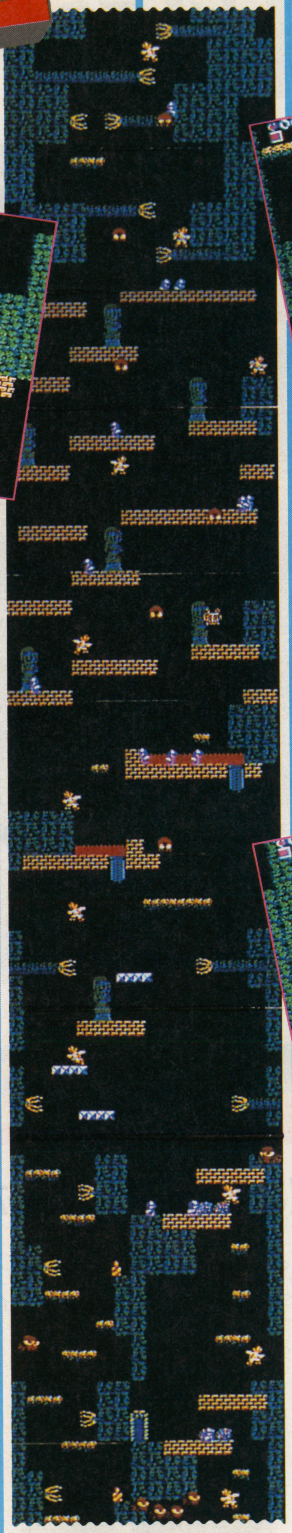
また、この少しうえの溶岩地帯は、タイミングよくピョンピョンとびこえていこう！

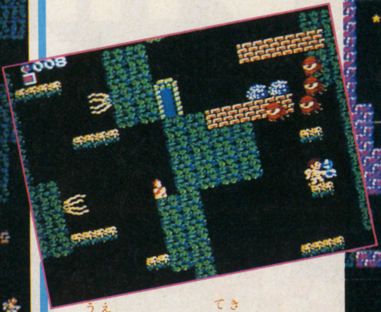


⬅ネトロ　ピット君のうつ矢を、すばやくかわすぞ。



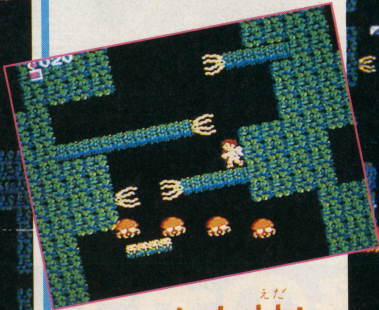
⬅カイメルース　とびはねながら、おそってくる。





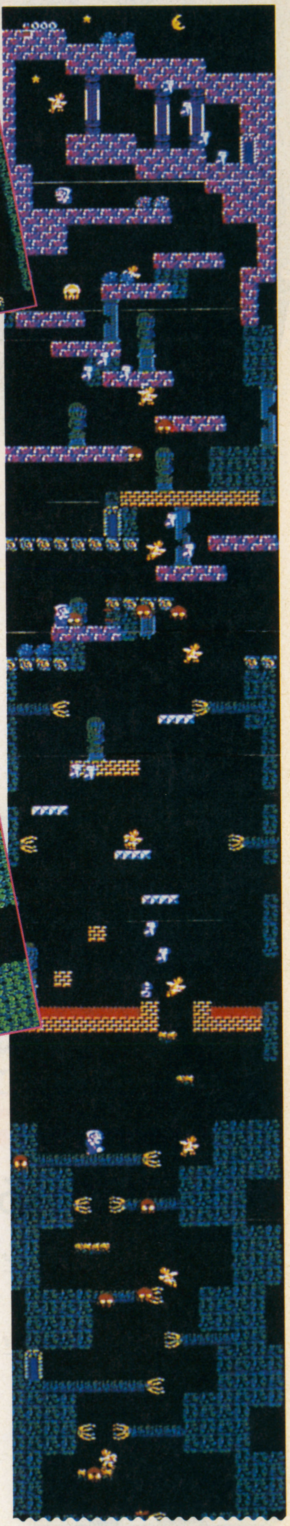
上から敵が、ふってくる。

こんなにせまいのに敵がウジャウジャいるぞ。こんなところにながいは無用。ヘタに敵をやっつけようとしないで、サッサと上へあがってしまおう。

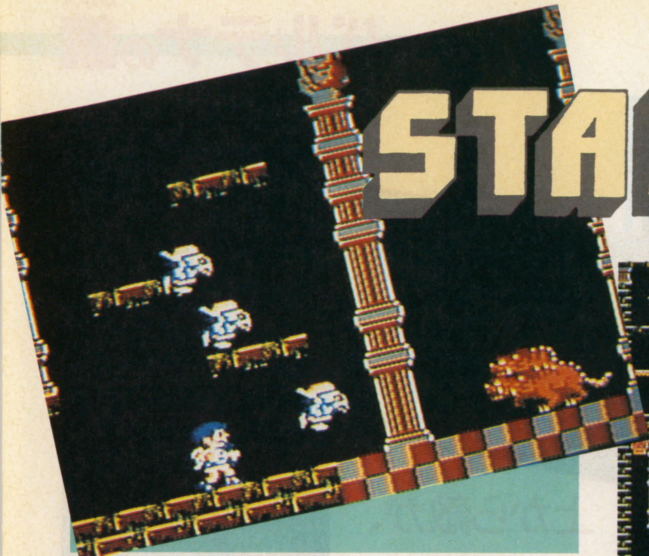


へ〜んな枝に気をつけろ!

この枝は、さわるとダメージをうけるので注意が必要。でも、グズグズしてると下からカイメルースがくるので、コースを見きわめトントンのぼろう！



ベストルートをさがそう!

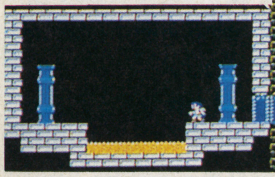


STAGE1~4





いよいよ、冥府の砦にやってきたぞ！ここのボスは、ふたつの頭を持つツインベロス。他にも強敵がたくさんいるから、気をつけろよ！

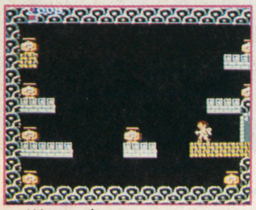


攻略のカギは、ココにあるぞ!!

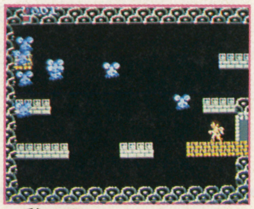
アイテムをとるには、まず部屋に入ることなんだぞ。

各エリアの、ところどころに開いているドア。これに入ると、下のような7つの部屋になっているんだ。これらの部屋に入ると、外にいた敵が消えたり、アイテムが手に入ったり、いろいろイイことが多い。

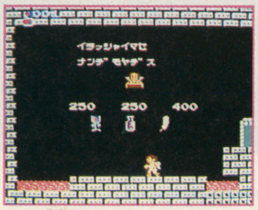
このゲームは、いちど通りすぎちゃうと、もどってくることができないから、かならず入ろうね。また、中がお店でもハートがないと買い物ができない。ハートはたくさん集めておこうね！



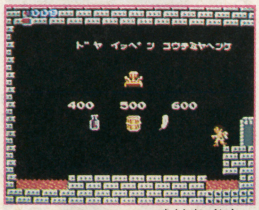
☗宝の部屋——８つのつぼがあり、矢で撃つと中から宝が出てくる。つぼを１つこわすのに、ハートが５つ必要。



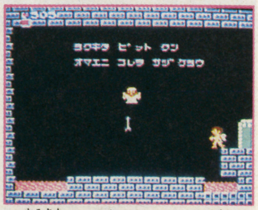
☗敵の巣——メガネハナーンという魔物のすみかだ。こいつをたおして、ハートをジャンジャンかせごうぜ！



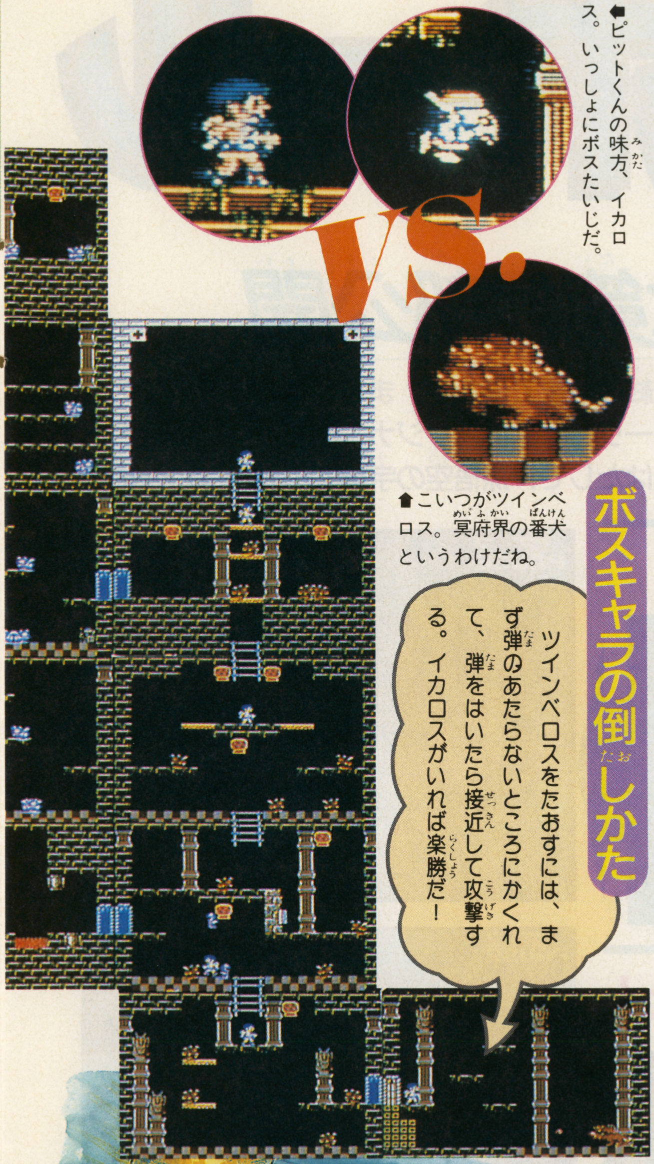
☗お店屋さん——アイテムとハートを交換してくれる。どれも便利なものばかりだから、入るようにしようね。



☗ヤミ屋さん——悪徳商人のお店だ。品物の値段は高いけど、ほかでは売ってない貴重なものが買えるぞ！



☗神様の部屋——ピット君がよく戦っていると、神様がごほうびに攻撃力のアップする矢をくれるんだ。

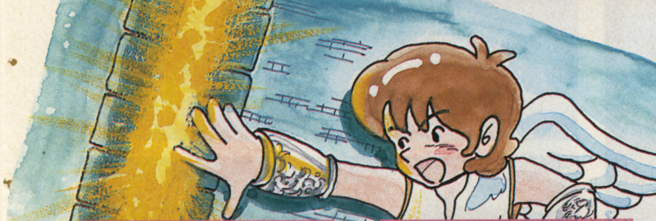


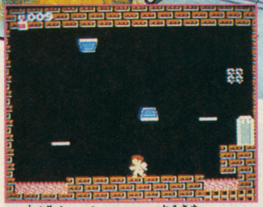
⬆ピットくんの味方、イカロス。いっしょにボスたいじだ。

⬆こいつがツインベロス。冥府界の番犬というわけだね。

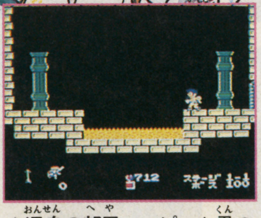
ボスキャラの倒しかた

ツインベロスをたおすには、まず弾のあたらないところにかくれて、弾をはいたら接近して攻撃する。イカロスがいれば楽勝だ！





⬆修業の部屋——神様がピット君に修業をさせる。みごと修業にたえると、神様がパワーアップアイテムをくれる。



⬆温泉の部屋——ピット君の傷ついた体をいやすための部屋。温泉に入るとＬＩＦＥが回復していくのです。

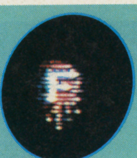
キミのピット君は、どこまで成長してるかな。

ピット君は、敵をたくさんたおすことによって、体力がアップしたり、神様から攻撃力のアップする矢をもらえるんだ。また、修業の部屋でアイテムを手に入れたり、お店でアイテムを買うことによってもパワーアップする。キミはどこまで成長してるかな？



アイテムチェック一覧表

アイテムは種類がいっぱいあるから、この表を使って、キミのピット君の強さをしらべよう。



ファイア（炎の矢）
矢のまわりを火の玉がまわりながら飛ぶようになり、敵に矢があたりやすくなるアイテム。



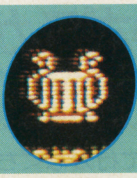
ホーリーボウ
ピット君のうつ矢の飛距離がアップし、そのうえ矢のスピードが速くなる聖なる弓だ！



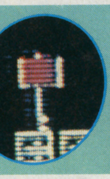
ガードクリスタル
体のまわりを2個のクリスタルが回転し、ピット君を守る。これで敵をたおすこともできる。



ハート
お金のかわりになるアイテム。ハート5個分のハーフハートや、10個分のラージハートもある。



ハープ
これを取ると、画面中の敵が一定時間トンカチに変身してしまう。トンカチをかせぐのに便利だ。



トンカチ
石像に変えられているイカロスを、もとの姿にもどす能力を持つ。矢5本分の威力があるんだぜ。



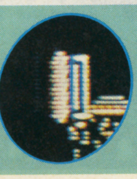
天使の羽
ピット君が画面外に落ちても、もどってくることができる。ぜひともほしいアイテムのひとつだ！



たいまつ
砦の中で、ピット君の現在位置がわかる。ただし、チェックシートがないとなんの役にも立たない。



えんぴつ
ピット君の通った部屋がチェックシートに記録される。全部の部屋に入ったか確認するのに便利。



チェックシート
砦の中で、ピット君のいる場所を確認するためのもの。えんぴつやたいまつといっしょに使う。



生命の酒
ピット君の体力を1マス分回復させる。ビン入りのものは、体力が0になったとき回復する。

※画面は、開発中のものです。

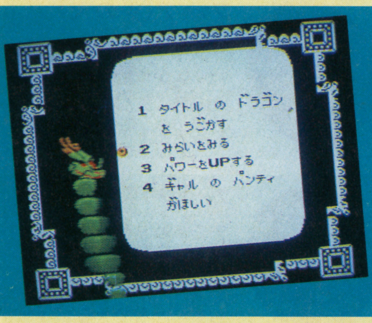
ドラゴンボール

神龍（シェンロン）の謎（なぞ）

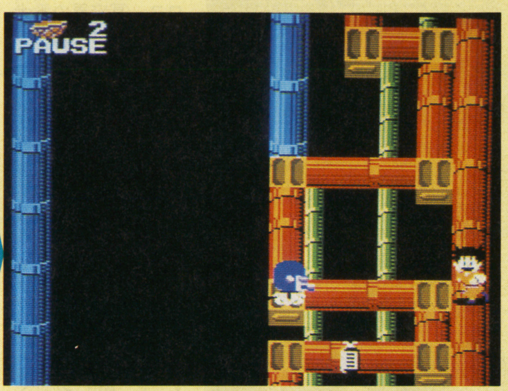
いよいよ第3部公開

ドラゴンボールもいよいよ最終段階まで来たぞ。まちにまった第3部の公開だ。ここは、マンガのストーリーにないオリジナル面だぞ。その舞台となるのは、なんと宇宙だ！　はたして、孫悟空の宇宙での戦いはいかに？

“SFドラゴンボール”のはじまりィ！

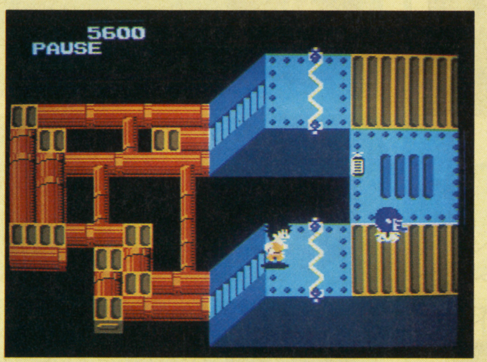


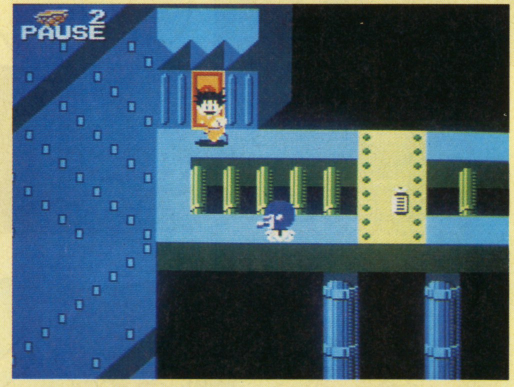
『ドラゴンボール』第3部は宇宙が舞台。この最終には、神龍にねがいをかなえてもらうシーンで、“未来をみる”というのを選んでも行くことができるぞ。その時には、第2部の天下一武道会はとばして、すぐ第3部に行ってしまうんだぞ。でも、地道に第2部へ行くのがベスト。

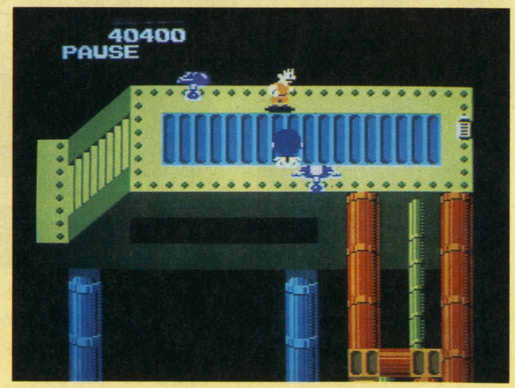


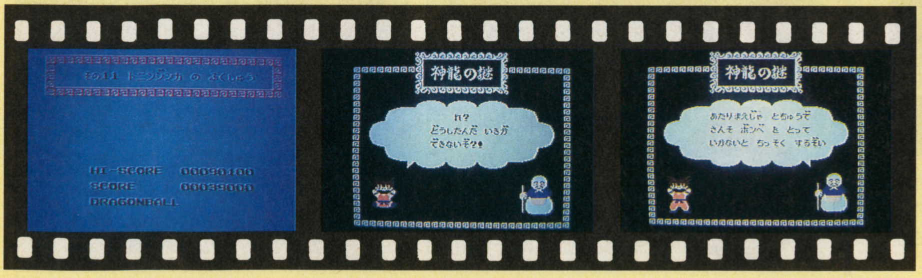
ウサギ団のボスが復しゅうにやって来た！

なんといっても宇宙だから、さすがの悟空も息ができない。だから、途中で酸素ボンベをひろって行かなくちゃならないんだ。でも、空からはいん石が落ちてくるし、地上にはタコそっくりな宇宙人？　がウロウロしてるし、いろいろなトラップもあって、なかなか先へ進めない。酸素がなくなってくると、パワーがへるから気をつけろ！



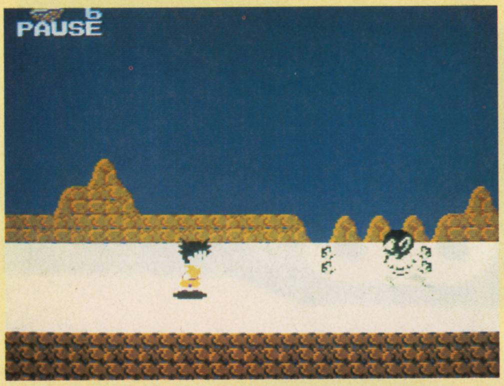




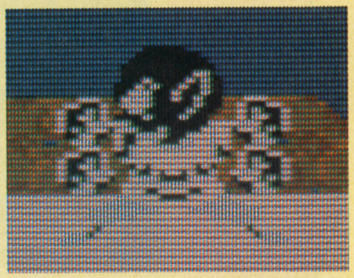


宇宙いちの殺し屋登場。悟空あやうし！

ここでの最初の対決は、宇宙いちの殺し屋クリリアンだ。ヤツは、3本のウデからロケットパンチを飛ばして攻撃してくるぞ。だから、早いうちに接近戦にもちこんでカンフー技を決めれば勝てるはず。

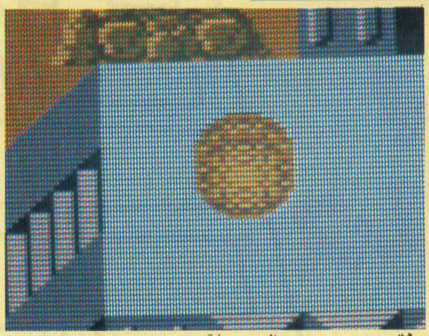


⬅第3部、最初の対決だ。相手は宇宙いちの殺し屋クリリアンだぞ。

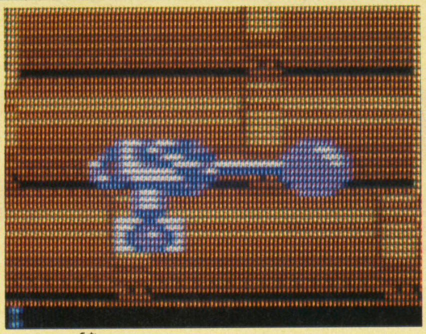


⬆こいつがクリリアンだ。3本のウデをとばして攻撃してくるから、気をつけろ。

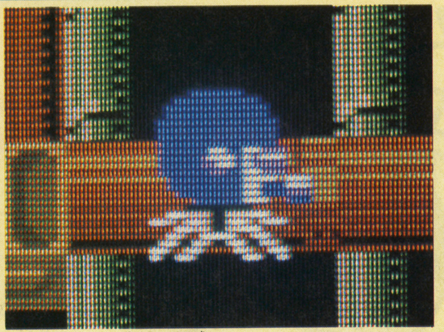
新キャラ・トラップ・アイテム登場！



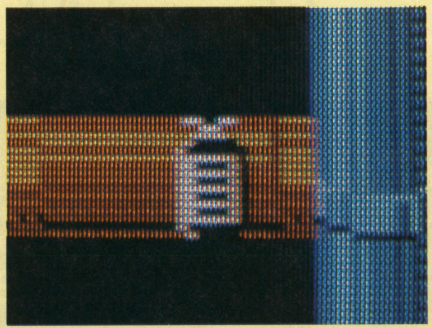
⬆スタートすると、すぐ空から落ちてくるいん石。



⬆そばに近づくと、ハンマーをブンブンふるメカ。



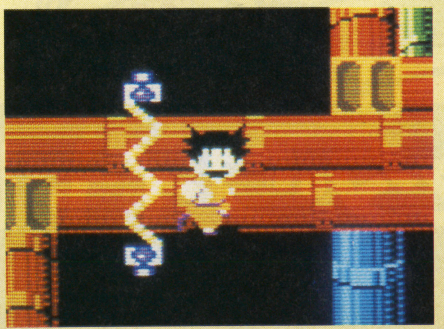
⬆宇宙人？　悟空に体当たりをしてくるぞ！



⬆これが酸素ボンベ。これをとりながら行くんだ。



⬆アレ！　どっかで見たぞこのオバサン。



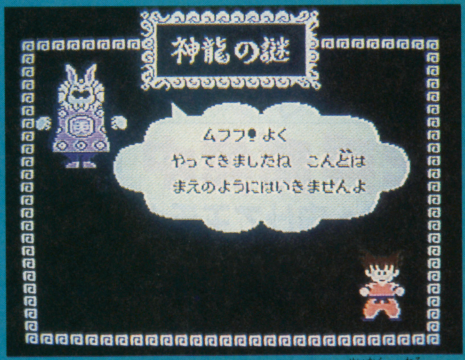
⬆近づくと、ビィーとレーザーが出るメカだ。

ヤツにはさわるな！ニンジンになるぞ

さあいよいよトニンジンカの登場だ。「この前のようには、いきませんよ」だって。とにかくにょい棒がなければ勝てないぞ。なぜって、ヤツにさわるとニンジンになってしまうからだ。早いうちに、にょい棒をもっておこう。



⬆やった！　にょい棒をとったぞ。だけどゆだんしちゃだめだ、ヤツはぴょんぴょんはねてくる。



⬆しかし、しつこいヤツだね。まったく性格が悪いぞ。こうゆーヤツは、とことんやっつけてしまおう。



Wireless Commander
SELECT START
B A
2P 1P OFF
SETA
とんでるジョイパット!
手軽にワイヤレス
セタ・ワイヤレスコマンダー
任天堂ファミリー コンピュータ™専用コントローラー
●コードが無いジョイパット
●自動連射機能内蔵
●なんと現在ファミコン用に市販されているすべてのジョイスティックをワイヤレスに変身させることができる
標準小売価格 ¥5,800
ファミリー コンピュータ™用カセット
01 本将棋
内藤九段将棋秘伝
標準小売価格 ¥4,500
好評発売中!!
第2弾開発中
史上最強へ向けて王手!
「森田の将棋」
総指揮＝森田和郎
(将棋5段!囲碁3段!オセロ2段!プログラミング10段!?)
SETA
株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9(アルユメビル)
●全国の百貨店・量販店・専門店でお買い求めください。※ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

激突 5大AVG

好評第2弾！ AVGハンドブックPART2

おまたせ！　好評だったAVGハンドブックのアンコールに答えて、ついにPART2が登場。今回はスゴイゾ。5大AVGの大ヒント集だ。

- ミシシッピー殺人事件
- デットゾーン
- シャーロックホームズ
- 水晶の龍
- 時空の旅人

AVG虎の巻

㊙伝1、マップを作るべし

AVGというのは、とっても広い迷路のようなゲームの世界を舞台に展開していくことが多い。だから、迷ってしまわないためにも、自分が今どこにいるかわかるような、キチンとしたマップを作ることが大切な作業なんだ。

㊙伝2、持ち物の使い方を考えろ

AVGに行きづまってしまった時、その80%は、持ち物を使うことによって解決できる。常識的な使いかたばかりではなくて、ときにはまさかと思うようなことも試してみよう。意外な物が意外な場面で役に立つゾ。

㊙伝3、作者の心理を読むべし!!

ゲームを作っている人だって同じ人間だ。もしも行きづまってしまったら、その作者がなにを考えてそのトリックを作ったのかを考えてみよう。キミの考えが作者の考えを上まわったとき、そのトリックがはじめて解けるのだっ!!



AVGのヒントはここにある！
ストーリー、設定から読むゲーム必勝法

AVGにはかならずしっかりとしたストーリーがついている。どんな場合もストーリーをはずれたゲーム展開にはならない。つまり、ストーリーをしっかり把握することがAVG攻略の早道というわけなのだ。

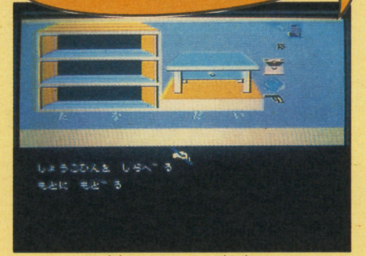


1 ミシシッピー殺人事件

AVGファンならもうおなじみになっちゃったこのゲームのストーリー。まだ解けない人のために、もういちど順を追って説明しよう。苦しいときは最初を見直すのだ。

殺人事件がおきたのはミシシッピーを下る外輪船、デルタプリンセス号の中。被害者、ブラウンが4号室で殺されていた。乗員はブラウンをふくめて10人。その中に名探偵フォックスワース卿と助手のワトソンがおり、2人は事件解決に挑む。

ここがポイントだ



⬆じっくり調べることが大切。

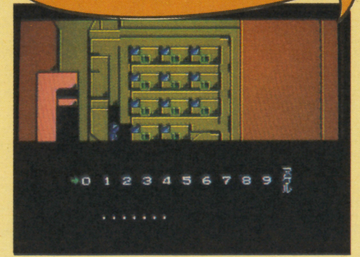
フォックスワースとワトソンをいれて登場人物は全部で10人。このうちフォックスワース、ワトソン、そしてブラウンをのぞく7人は、すべて容疑者だ。まず、この7人の関係を調べなくてはならない。次に船中で見つかった証拠品を調べ、それら同士の関係も調べる。これらすべてを表にしてみよう。

2 デッドゾーン

婚約者マリーのいるスペースコロニー・ライオネックスがとつじょとして反乱を起こした。訪れたカークは公安ロボットにおそわれ、マリーに贈ったロボット・キャリーとともに地下廃棄所に放りだされていた。カーク、マリーは無事ライオネックスから脱出することができるのだろうか？

静止画タイプのAVGだけど、ちょっとかわっていて、各階ごとに独立している面クリアタイプなのだ。

ここがポイントだ



⬆これが最後の難関だ！

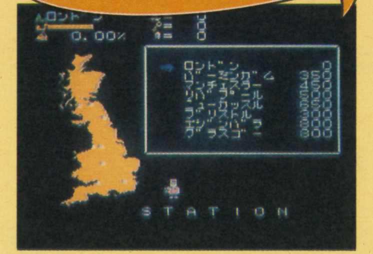
登場キャラはカーク、マリーの2人。地下廃棄所にいるキャリーはキャラクターと考えるよりカークの持ち物と思った方がしっくりくる。もちろん、ほかにも持ち物はいっぱいある。そのほとんどを使わないとクリアは難しい。ようするに「調べる」より「使う」のほうが重要な要素のAVGなんだ。

3 シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件

19世紀末のロンドン、ベーカー街に住む世界的に有名な探偵、シャーロック・ホームズのもとに一通の手紙が届いた。差出人は、アップル伯爵。ひとり娘のマーガレットがなに者かに誘拐されてしまったという内容だ。ホームズはさっそく事件の捜査を開始し、どうやら犯人はパパイヤ団の首領、Dr. コルディリアらしいことをつきとめた。

なかなか本格的な推理タイプのゲームに、仕あがっているぞ。

ここがポイントだ



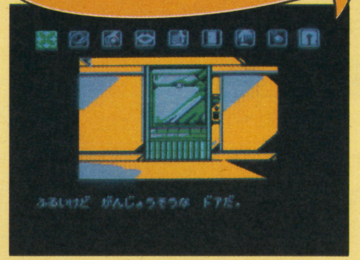
⬆イギリス中をまたにかけて大捜査！

虫めがねを使った、地道な捜査と人から聞く情報をじょうずに整理していかなきゃ、Dr. コルディリアが住むというプランデー城にたどりつくことはできない。あやしいと思うところはすべて調べ、道ゆく人、敵を片っぱしからキックして情報を聞き出そう。アクションのウデをみがかなきゃね。

4 水晶の龍

ヒューの友人、ナイルとシンシアの乗ったシャトルが「水晶のドラゴン……」という言葉を残して消えてしまった。だれがどんな目的でシャトルをさらっていったのか、謎だらけの事件にヒューはひとり立ちむかう。街はずれに住む、おばばのくれたスペーススクーターに乗って水晶のドラゴンと戦うヒュー。正体はいったいなんだろうか。そして、かげで事件を操っている者はいったいだれなんだろうか……？

ここがポイントだ



⬆このドアの向こうになにかが……。

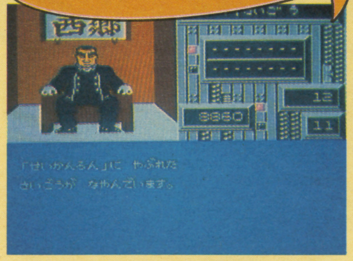
とにかくあっちこっち行ってみること。そして、いろいろ聞いてみること。そのためにはマップを作ることは絶対に必要だし、どこでどんなアイテムを使うことができるか、がっちりとおぼえておかなきゃならない。静止画タイプのAVGとしては「デッドゾーン」より「ポートピア」に近いノリがある。

5 時空の旅人

未来からの逃亡者を追って、タイムマシンで戦国時代に来たネオ・トウキョウの時空管理局員、クタジマ・トシト。しかし、かれの目的は逃亡者を追うことではなかった。核戦争というあやまちをおかした人類の歴史を、過去をかえることによって平和なものにすることなのであった。

本能寺の変に始まり、第２次世界大戦までの歴史によって10の歴史の流れをどう変えていくか……！？

ここがポイントだ



⬆歴史は今、キミの手の中にある。

各時代にいる歴史上の重要人物との受け答えによって、次に進むべき未来がかわっていく。どういう受け答えをすると、どのパターン（例えば力が支配する未来や愛の支配する未来）の未来へ進むのか、だいたいでいいからつかんでおこう。すべてのパターンを通ってきてゲームエンドすると……？

ミシシッピー殺人事件

本格派ミステリーアドベンチャー。う〜ん難しい。

デルタプリンセス号内での殺人事件は、本格的推理AVGとして大人気。でも難しいから解けた人は少ないんじゃないのかな？

Q1 被害者はだれだ？



⬆みんな冷たいなあ。なにもおしえてくれない。

被害者の死体を見つけたんですけれども、だれもその人のことをおしえてくれません。被害者が、だれなのかもわからないので、どうしたらいいのか、おしえてください。死体をみつけたあと、いちおうぜんぶの人と話をしたんですけれども、みんな「なんのことです？」なんて言われてしまうんです。

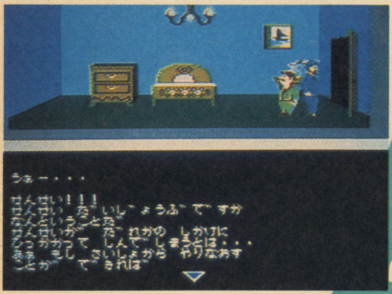
A とにかく動きまわれ

事件最初のカベになる。事件がおきたのを知っているのは、キミとワトソンだけだから、みんなが知らないのもムリはないよね。ここでは、被害者を知っている人を、現場までつれてこなくてはいけないんだ。被害者が、だれなのかを知っているのは、船長のほかに２人いるけど、まずは、船長を現場までつれていってみよう。すべてはここから始まるんだ。先は長いぞ、がんばろう。



⬆船長さん。ちょっときいていただけませんか？

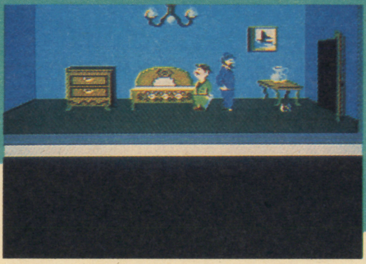
Q2 先へ進めないよ〜



⬆うわっ！　突然のナイフ。おどろくなあ。

16号室へ入ると、いきなりナイフがとんでくるのですが、どうやってもよけられません。どうしたらよいのでしょうか。１号室の落し穴の部屋には、カギがあったのですが、16号室にもなにかあるのですか。それともただのワナなのでしょうか。ワナで、よけられないのだとしたら、そうだと言ってください。ほかの部屋は、なん回も行って、しょうこ品を集めたんですけれども、この部屋だけは、どうしても入ることはできません。

A やっぱりコツはある



⬆レバーを下に。ほうら、よけられた。

この部屋は、事件のあった４号室のま下だから、とってもあやしいよね。ここには、銃の弾丸という、すごく大切なしょうこ品があるのだ。だからとんでくるナイフは、なんとしてもよけなくてはいけない。ナイフは、部屋に入ったとたんにとんでくるので、君がいかに指の動きが速くても、とてもまにあわない。ここは用心ぶかく、部屋に入るまえから、✚ボタンを下に入れておくのだ。ホーラ、もうナイフなんかこわくないぞ。ドンドンしょうこ品を集めよう。

Q3 ナゾのしょうこ品!?

ぜんぶの人の話を聞いたんですけど、先へ進めません。なんども聞いても「もういいました」と言われてしまいます。なにかほかのことをしなくてはいけないんですか?



➡話したって言っても忘れちゃったよ。

A みんなに知らせろ

このゲームでは、手がかりとなるヒントをひとりにつき3つまでメモできる。これをフルに使うんだ。実はこの場面は、とってもむずかしい。ある3人に、それぞれ決まった人について聞き、そのあとある場所をさがせば、先へ進める。メモがうまくくみあわさるまで、なんどでもがんばってみよう。



⬆この人には誰のこと聞くのかな?

Q4 金庫の中はなに?

船長室にある金庫が、すごくあやしいんですけど中を見ることが、できません。金庫の中にはなにがあるのですか。またどうやったら、とれるのでしょうか。金庫のカギは、あいているのに中が見れないというのはやり方が悪いんでしょうか。



⬆カギは開いてるのになあー。

A もちぬしにたのもう

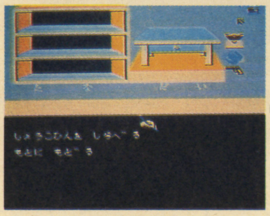
金庫の中には、とても重要なしょうこ品が入っているんだけど、そのままでは手に入れることができない。船長の金庫だから船長にいろいろなことをしてみよう。船長はやさしいから、きっと見せてくれるぞ。



⬅船長さんって優しいな。

Q5 ほかになにがある?

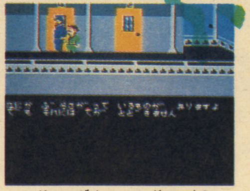
全部の部屋でしょうこ品を集めたんですけれど先へ進めません。ほかになにかかくされたしょうこ品があるのですか。



⬅しょうこ品がたりない。

A 意外なところに……

キミ。しょうこ品は部屋の中だけとはかぎらないゾ。部屋の外でも「さがす」をやってみよう。オオッ? 思わぬ所に。



⬆意外な場所に意外な物が。

ここまで言ったら殺される

ここが急所だ!



⬆このなかに犯人はいる。

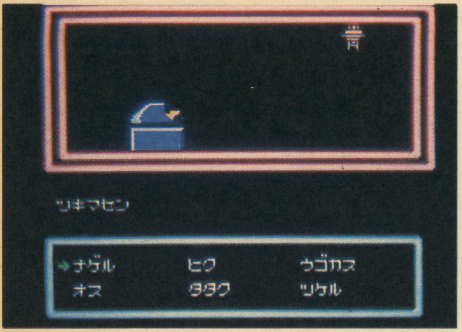
犯人逮捕まであと一歩というキミ。犯人はわかったけど逮捕できないというあなた。まだまだ捜査がたらないゾ。動機があって、アリバイがなくても、しょうこ品が、たりなければ、どんな重罪人でも無実なのだ。最後に手に入れなくてはいけないしょうこ品は……。意外や意外。そんなまさかと思うようなところからきっと見つかるよ。がんばって探そう。考え方を少し変えてみるのもいいかもしれない。さあ、あとひとふんばり。これまでの努力にくらべれば、どうってことはないよね。さあ、ゲームスタート!

デッドゾーン

人気AGVもいよいよ大づめ、謎の解明まであと一歩

もう発売されてけっこうたつから解いちゃった人も多いと思うけど、まだ解けない人のためにマルカツが大ヒントを教えちゃうぞ！

Q1 ボンベの使用法は？

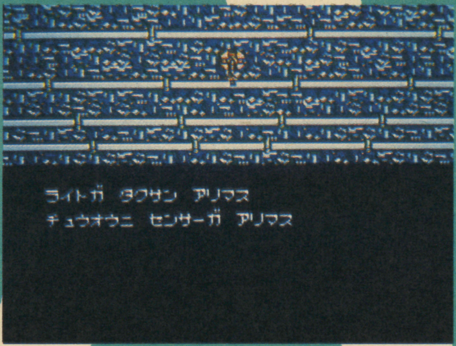


⬆ホースとボンベをつなごうとしたら……。だめだ。

2階でカプセルを割ることができました。そして、センサーを引いてきて、ボンベとつなげようと思ったのですが、ホースとボンベがうまくつなぐことができません。カプセル、ホース、ボンベ、センサーの関係はどうなっているのですか？どうやったらこの階を脱出することができるのでしょうか。なにか別なものを使うとは考えられないんだけど……。

A お忘れのアイテムがある

ホースとボンベ、一見つながりそうなものだけど、実は単なるワナにすぎないのだ。じゃあどうすればボンベとセンサーをつなぐかというと……。秘伝の2を思いだしてみよう。持ち物の使い方を考えるのだけど、ここでは持ち物以外のどこかにあるものを使うのだ。それがなにか、カプセルのある部屋を見まわして、調べてみればあるはず。センサーだけしか見えないようじゃまだ先は長いよ。

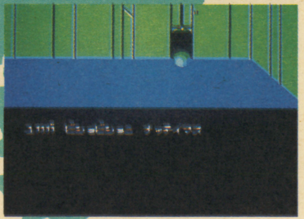


⬆センサーとライトと。それだけじゃなさそうだ。

Q2 ロボットを倒すには？

フロア4で、スパナを見つけてボルトをはずし、床を水びたしにしました。そのあと、キーアイテムと思われるヒューズをとったのですが、公安ロボットに発見されて、いつもやられてしまいます。ヒューズはどうやって使うのでしょうか。水びたしの床とヒューズの関係はひとつしかないと思うのですが……。

あと、上のハッチが開けることができません。ここが開くと脱出できそうなんですが。


⬆あーら、通路が水びたしだ。

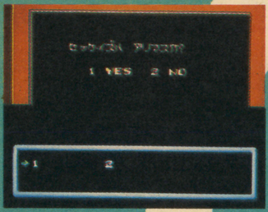
A 電気バリバリなのだ


⬆電線なんて、ホラこのとおり。

武器を持っていないカークが、強力な公安ロボットを倒すには、利用すべきものがある。水びたしの床とヒューズ、とくれば電気しかないね。どこかを2回調べると、レーザーカッターが出てくる。これで電線を切って、床に落とせばロボットはやられてるってわけだ。ただし、電線を切るときはヒューズをはずしておかないとカーク自身が感電してしまうぞ。ヒューズはずす→電線切る→ヒューズ入れる→ヒューズはずす。このパターンでOK。なお、ハッチは引っかけだ。

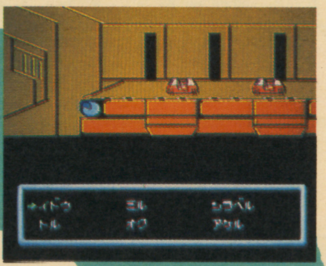
Q3 設計図はどこに……

5階にあるコンピュータが、設計図や部品をもっているかと聞いてきました。さてはどこかにあるのだろうと思い、部屋のすみずみまでくまなく探してみたのですが、どこにも見あたりません。ここまで、いろいろと引っかけが多かったから、もしかしたらこのコンピュータも引っかけなのかもしれませんが……。いったいどういうことなんですか？



➡ディスプレイは…。

A じっくりと調べてみる



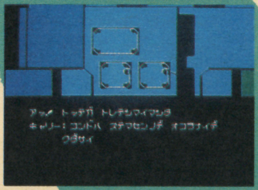
⬆ベルトコンベアが、あやしいぞ。

コンピュータは推測通り引っかけだ。この階はそれよりも、ベルトコンベアにポイントがある。コンベアは電源を入れただけじゃ動かないが、このときコンベアを調べると、コンベアが動かない理由がわかるので、それをとってみよう。

Q4 とれたとっ手はどこに

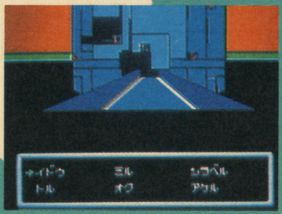
6Fのエンジンルームにある、3つのとびらをひとつずつあけていったら、いちばん上のとってがとれて、とびらが開かなくなってしまいました。コンピュータルームの中に入ることができず、エンジンの上に登ることもできません。

どうすればクリアできるのでしょうか。



⬆上のとびらは、開かない…。

A バチ当たりはさけよう

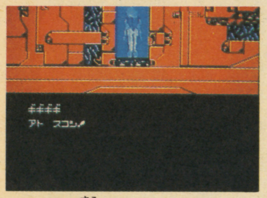


⬆リフトを投げちゃいけません。

単刀直入に言ってしまえば、とっ手はとれるものなのだ。そのまま持っていて、どこかで使う。とくればピンとくるよね。別のとびらの中に入っている「アトランチスの謎」を使おうとするとバチが当たるぞ。

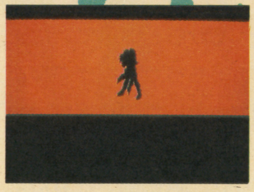
Q5 指輪ひとつでどうする

ついに7階までやってきて、マリーを見つけ出しました。しかし、指輪しか持っていないので、助けだすことができません。なにか別のアイテムが必要なんでしょうか。それとも指輪だけで助ける方法があるのですか？



⬆「あと少し」なんだけど。

A ダイヤモンドは固いのだ

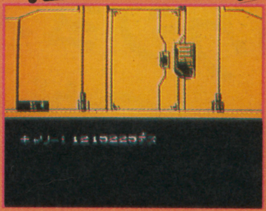


⬆マリー！　やったぜカーク。

指輪といえばダイヤモンドなんだけど、そのダイヤモンドの固さを知ってるかな。並のガラスぐらいだったら簡単に切ってしまうことができるんだ。ところで、カークの持っている指輪もダイヤモンドらしい……。

ここまで言ったら殺される

ここが急所だ!



⬅キャリーのウソつき!



⬅マリー!! だってさ。

デッドゾーン最後の謎、それは8Fのドアロックだろう。8ケタの数字を入力しなくてはならないのだが、さっぱり見当がつかない。さて、どうするか？　マルカツが大ヒントを教えちゃおう。

まず、ライオネックスはマリーのことが好きだったということ。マリーという名前は英語でMARYと書くこと。ここまで言ってしまえばわかるかな？

シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件

シリーズ化決定！ 第1弾はなかなかのクセモノだ!!

アクション＋AVGにちょっとRPGの風味をつけた、バラエティあふれるゲームだぞ。捜査は地道にやっていこう。

アクション重視のAVGだ！



⬆アクション画面でアイテムを探すホームズ。う～ん。

ミシシッピー殺人事件やデッドゾーンとうって変わって、こちらはアクション性の高いAVG。だからといって、敵をやっつけていればいいだけのゲームともちがう。イギリス全土を舞台に、各都市を汽車で移動し少しずつ謎を解いていかなくてはならない。そのなかにアクションが入っているだけと考えれば、ほら、立派なAVGだろう。となれば秘伝をバリバリ活用させなきゃならないぞ。

どう挑むかはキミ次第だけど、早い解決を求めるのなら地道に捜査していくしかない！

Q1 アイテムは、どこだ？



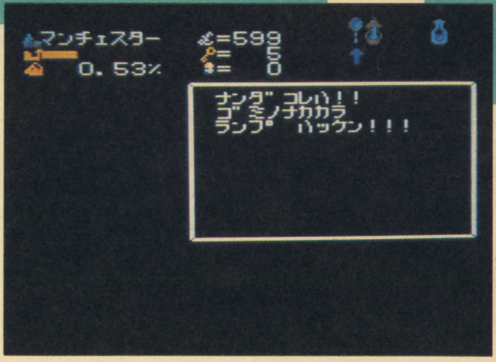
⬅むしめがねしか、見つからない。

お金をかなり集め、いろいろな街へ行ってみたのですが、虫めがね以外のアイテムが見つかりません。街行く人や敵キャラに、ピストルや手帳を見つけろと言われるのですが、どこを探しても出てきません。いったい、どこを探せば見つけだすことができるのでしょうか。あまりにマップが広すぎて見当もつきません。せめて、ヒントぐらい知りたいものです。あと、そのようなアイテムはどういった使いみちがあるのでしょうか。

A 根性で、探し出そう

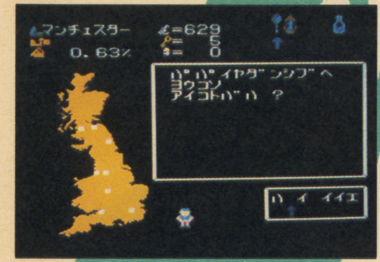
アクション性の高いAVGだけに、そっちのほうばっかり目をとられていると、アイテムなんかいつまでたっても見つからないぞ。さて、具体的にアイテムを探す方法だけど、これはひたすら虫めがねでいろいろなところを見てまわるしかない。あやしいと思うところはもちろんのこと、ちょっと気にかかったらすべて立ち止って1度は虫めがねを使おう。

なに、虫めがねが見つからない？ そのくらい自分で探せっちゅーの。難しくないところにあるし。



⬅やった！ついにランプを発見したぞ。

Q2 敵アジトで門前払い!?



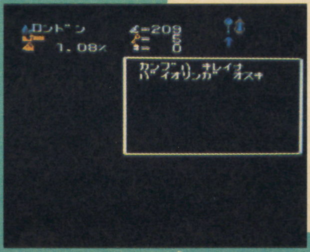
↑えっ、合いことば？そんなの知らないよ。

パパイヤ団のアジトに入るための合いことばがわかりません。敵を倒したとき、合いことばらしいのを言ったのもいるけど、それだと入ることができないんです。

本当の合いことばは、どうやったら見つけ出すことができるのでしょうか？

A 16のメッセージの秘密！

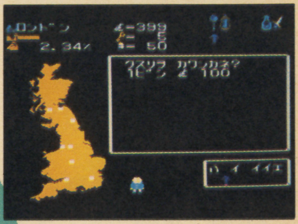
この合いことばは、ひとつ聞きだしただけではなんの役にも立たないのだ。8つの都市で合計16のメッセージが隠されているが、これをすべて集めないことにはDr.コルディリアのいるパパイヤ団のアジト、ブランデー城にはたどりつくことはできない。このメッセージを集める作業もアイテムを探しだすのと同じぐらい地道さが要求される。めげずにがんばってやるしかないのだ。



←オ！メッセージを見つけ。

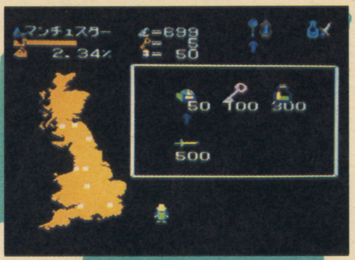
Q3 カギはどこで買うの？

ロンドンのよろず屋で、薬を買ったのですが、ほかにカギやナイフも売っているそうです。どこの街へ行けば買うことができるのでしょうか。それとも秘密の店があるんですか？



↑ロンドンのお店では、薬だけ。

A イギリス中をまわろう

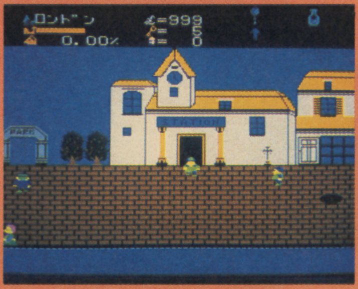


↑ホラ！　ここには、こんなにたくさん。

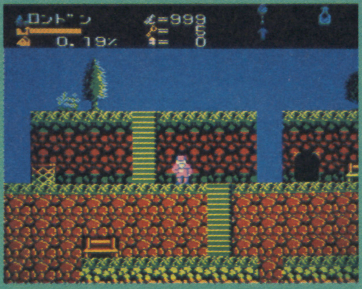
虫めがねをはじめとする、ひろうことのできるアイテムとよろず屋で買うことのできるアイテムの2種類を使いこなしてこそ、事件の早期解決が見られる。ひろうアイテムは虫めがねで地道に探すしかないのだ。買うアイテムは各都市のよろず屋、武器屋を探して自由に使えるようにしておこう。

アクション画面とテキスト画面のちがいに注目！

このゲームは、テキスト画面と、アクション画面という2つの画面構成で、できている。ふだんはこっちテキスト画面で移動して、公園や建物に入るとアクション画面に切りかわるんだ。アクション画面とテキスト画面では、戦闘のフィーリングも、ゲームの進め方も全然ちがうぞ。



←こちらは、テキスト画面。



←アクション画面だ。難しいぞ。

公園や建物に入るとゲームは、このアクション画面に切り替わる。アクション画面は、横スクロールなので、アクションゲームの得意な人は楽しいかもしれないね。でも、アイテムやメッセージを探すのを忘れちゃ、だめなんだよ。アクション性たっぷりのAVGを楽しくプレイしよう。

水晶の龍

本格的という言葉がぴったりのスペースAVG

『デッドゾーン』と同じ宇宙が舞台のAVGだけど、こちらはあっちへ行ったりこっちへ行ったり、アイテムの使いかたも要注意。

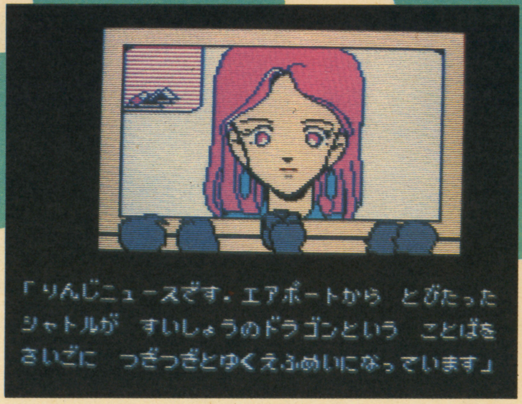
秘伝のすべてを使い、謎を解け！



パソコンゲームのメーカーが集まってできたDOGだけあって、発表された『水晶の龍』はなかなか手ごわい。行きあたりばったりに進んでいると、どこをどう進んでいいのかわからなくなっちゃうぞ。秘伝1のマップを作ることを忘れないようにしないとね。重要なのはそれだけじゃないぞ。いろんなところでもらえるアイテムの使い方も重要なことだ。決まったところじゃないと使えないから、各画面で使ってみて、ひとつずつ地道にやっていかなきゃならない。もちろん秘伝3の、作者の心理を読まなきゃいけないところもある。なぜ進めないのか、どういう謎が隠されているかを知ることだ。つまり、秘伝をフルに生かさないと解く道は見えてこないのだ。

マップ作りが大切なんだ

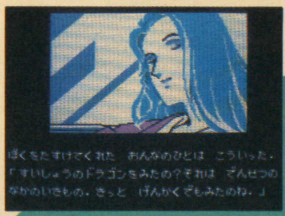
まず、キーポイントとなるのは、マップ作成だろう。とはいってもRPGで使うようなものじゃなく、自分がいまどこにいるか、どっちへ行けばどこに出るのか、はっきりわかればいいだけのカンタンなものでOK。ニュースを流している広場を中心に書くとわかりやすく整理されたマップがかけるようになっているのだ。ただし、ちょっとした引っかけもあるので気をつけて、「いどう」のカーソル通りにかいていこう。マップさえあれば、わからない謎があるところをなん度行ったり来たりしても迷うことはない。めんどうくさがっていると、いつまでたっても解けないぞ。



←ここで人にいろいろ聞いてみると……。

Q1 謎の女性・ユージン

ヒューを助けてくれたふしぎな女の人、ユージン。ヒューが見た水晶のドラゴンのことを話しても全然聞いてくれない。ヒューと再会したとき、その色の変わる瞳を炎のように赤くしておそいかかってきた。



◀謎めいたキャラクター。

AVGによくあるミステリアスなキャラクター、ユージンの正体はいったいなんなんですか？

A おそわれたら受けて立つ

これは秘伝3「作者の心理を読む」の応用例だね。いかにもあやしいキャラクターがやっぱりあやしいというパターンだ。となればここはすなおに物売りのおじいさんから買ったピストルで撃つべし。おとなしく見るとか、話をする、なんてことをすると逆にヒューがピンチにおちいってしまうぞ。ピストルの買い方がわからない？ ある物を売ったお金で買うのさ。



◀この中でユージンと戦うのだ。

Q2 ドラゴンの弱点って？

おばばからもらったスペーススクーターUVXのレーザー砲でも、強力メカ・テトライドSTでも倒すことのできない水晶のドラゴン。レーザー、ブラスターと同時に攻撃してくるもんだからしまつにおえない。



◀スクーターじゃかなわない。

こんな強力な敵に対していったいどうやって戦えばいいんだ！

A 実はロボットだった……

こらこら、こんなところで引っかかっているなんて、キミが秘伝の2を頭にいれていない証拠だぞ。持ち物の使いかたを考える、ポイントはここだ。テトライドSTに付属のビデオ・スコープを使ってごらん。水晶のドラゴンの正体が一目瞭然だ。そして、そこはドラゴンの弱点でもあるのだから、ブラスターで狙い撃てばさしものドラゴンもおしまいだ。



◀意外とあっけない。

大予想 ここが急所…かな？

水晶のドラゴンを倒して、ストーリーはようやく3分の1ほど進んだ。



◀不毛の荒野という感じ。

この先の舞台は、ドラゴンにやられたとき不時着したアリアスムーンとその母星・アリアスへと広がる。

目の前にそびえ立つピラミッドや謎の遺跡。はてしなく広いように思えるけどこれらは秘伝2を使ってたんねんに調べていけばかならず手がかりが見つけられるはずだ。しつこさが決め手だよ。



◀あやしく輝く謎のピラミッド。

時空の旅人

マルカツ 勝 推薦

キミの答え方ひとつで歴史が大きく揺れ動く！

Q1 いきなり別の歴史へ



⬆本能寺の信長。すべてのゲームは、ここから始まるんだ。

最初の本能寺のシーンを、日本史で習ったとおりにすると、正統な歴史に行きますが、別の歴史に進むにはどんな答え方をすればいいのでしょうか。ちゃんと決まった答え方をすれば、いつもその歴史に行けるのですか。

A 本能寺がすべての始まり



⬆ここで、キミが「ハイ」と言えば、歴史が……。

「時空の旅人」はＡＶＧ秘伝３つのうち、どれも使うことなくプレイできるめずらしいタイプのＡＶＧだ。歴史を作るというアドベンチャー性をイエス、ノーの答えに集約してしまう、ＡＶＧのふつうのパターンとはちがう進行をしていく。そのスタート地点である本能寺のシーンでは、質問のし方によって６つのテーマの歴史へそれぞれ進むことができる。つまり、キミ＝クダシマ・トシトが進む歴史は、自身の受け答えによって決まるということなんだ。けっして、どこの時代からどこへ行くかということが決まっているのではない。歴史は自分で作り出すのだ。

Q2 どうすれば生き残るか



➡無念！ トシトは関ケ原で…。

なん日プレイしても、ゲーム中の登場人物に殺されてしまいます。どうすれば登場人物たちは、先へ進ませてくれるのでしょうか。ストレートにクリアする方法はないんですか。

A 信長はプライドが高いぞ



⬆殿様を、おこらせちゃいけないよ。

歴史上の登場人物はすべて名を残した人たちだけであって、みんなプライドが高い。特に戦国時代の武将（織田信長や徳川家康）は、へたな答え方をするとすぐ斬り殺しにかかる。危なく感じられるときは、すぐあたりさわりのないように答えよう。

Q3 さまざまな歴史へ…



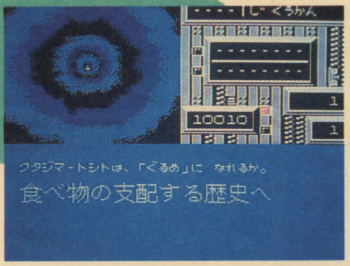
↑それ！　別の歴史へワープだ!!

ゲームを進めていくうちに、別の歴史へ飛ばされてしまいます。なにかまずい受け答えをしてしまったのでしょうか。

１つのテーマをつらぬいてクリアしていくのがいいことなのか、さまざまな歴史をたどったのちにクリアできればいいのか、はっきりとよくわかりません。いったいどうしたらクリアしたことになるのでしょうか。

A クリアできるけどね

別の歴史に進むことはまずいことでもなんでもない。ちょっと受け答えをまちがえただけのことで、どんな歴史を進んでもクリアすることはできる。ただ、あまりはずれた答えは別の歴史に進むこともなく、以前の時代へ戻されることになる。この時エネルギー値が下がっていくので注意。０になるとゲームオーバーだからね。



↑まちがって時代をもどらないでね。

Q4 星歴まで行ったら？

お金の支配する歴史1941年で、トージョーに射たれてゲームオーバーになってしまいました。ちゃんとこの先はあるんですか？



↑イタッ。おこってしまった。

A 別の歴史へチャレンジ

もちろん、である。各歴史にはそれぞれのエンディングパターン、星歴392年の地球の姿がある。それがどんなものかは自分で調べて。



↑ここが、シーンのポイント。

Q5 先に進めなーい



↑ここが難しいんだよなあ～。

お金の支配する歴史の紀伊国屋の場面がクリアできません。自分で正しいと思う受け答えをすると、以前の時代に戻されるか、紀伊国屋に殺されてしまいます。どうしたら先へ進むことができるのでしょうか。

A 引っかけをあばくのだ

このシーンではＡＶＧ秘伝３、作者の心理を読むことが必要だ。お金の支配する歴史だから、お金のことを中心に受け答えしなくてはならないんだけど、すべての登場人物がお金のためならなにをしてもだいじょうぶというわけじゃないんだ。



←お金にだまされるな！

ここまで言ったら殺される！

ここが急所だ！

このゲームをプレイしたみんなは、このゲームのエンディングをもう見たかな。各歴史についていろいろなエンディングが用意されているんだ。キミが作る未来の地球はどんなだろう。いくつかの歴史を通過したキミは。はたしてなにを見るかな？



←信長の……!!

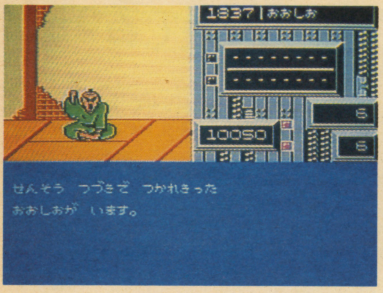


→西郷さんも元気！



←東条さん許して！

Q6 大塩平八郎が手ごわい

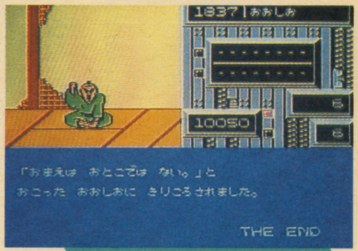


➡またゲームオーバー。

力の歴史、大塩平八郎の登場する時代が難しくて進めません。なにをやっても大塩に殺されるか、以前に戻されてしまいます。大塩の時代が難しいのは、この時代に限ったことじゃなく、ほかの歴史でもそうとうに難しく感じます。どうやったら先に進むことができるのでしょうか。最近は大塩がこわくなってしまいました。

A 勇気づけてみよう

どの歴史も、このあたりからだいぶ難しくなってくる。つまり1837年以後のことだけど、この大塩＝力の歴史には悩まされた人も多いだろう。大塩は戦争につかれたなんて言っているけど、実は勇気のない人に対してすごくきびしい。大塩の難しそうな顔にまどわされず、勇気づけるような受け答えをしてみよう。ここは力の支配する歴史なんだからね。



⬅本当は強い人なんだよね。

Q7 どう違う！ クリア法

ちがった歴史は、やはりクリア方法もちがってくるのでしょうか。それぞれの歴史ごとにちがうパターンがあるのなら教えてください。コツなどあるのですか？



⬅これは正統な歴史。

A クリアしたあとは……？

それぞれの歴史をクリアするには、その歴史がどういうものなのかをしっかりとつかんで、受け答えしていく必要がある。お金が支配するならお金、食べ物の支配する歴史なら食べ物がキーポイントになってくる。このことさえ頭にいれてプレイしていればほぼまちがいない。ただし、引っかけも多くあるので要注意。思わぬところで落とし穴にはまらないようにしたいね。



⬆こっちは、食べ物の支配する歴史ですね。

Q8 金には金で対抗だ

このゲームは、どうやったらオールクリアなんですか。ゲームの進み方が、ふくざつなので、どう進めてよいのかわかりません。ゲームをやれば、やるほど、いろんなふうにゲームが進んでいくので、どれが正しい道なのか、わからないうちに、どんどんゲームが進んでいってしまいます。どうしたらよいのでしょうか。このゲームのクリアの条件を教えてください。



➡また歴史が変わる。

A 時空マップを作ってみよう

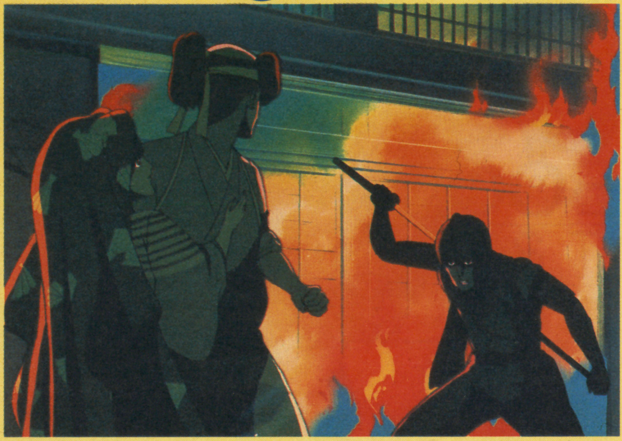
このゲームは、アイテムが出ないので登場人物との会話が、すべてを握っている。ひとつひとつの質問にどう答えていくかで、ストーリーはガラッと変わっていく。キミ自身の作る歴史。それが正しい道なのだ。



⬅またまたこんにちは東条さん。

そこで、攻略法というわけじゃないけど、自分の進んだルートをマップにおこしておこう。キミ自身の時間旅行を作ってみようじゃないか。

マルカツ だから教える 時空の旅人 マルヒメモ



「時空の旅人」のストーリーでは、主人公、クタジマ・トシトが歴史上の重要人物と出合い、その時代をかえて、新しい歴史を作りだしていくというものだ。だけど、原作となったアニメはちょっとちがっている。クタジマ・トシトが歴史をかえようとするのは同じだけど、それは裏に隠された目的で、実際は未来から逃亡してきた少年、アキノ・ジロを捕えるためのエージェントとして派遣されたことになっている。そして物語はアキノが巻きこんだ現代の高校生や、ひそんでいたエージェント、セドウド・ジンも加わり、壮大な話に仕上がっているんだ。





CINEMA MOVIE



映画は20日の公開

この「時空の旅人」は12月20日公開だから、もう見た人がいるかもね。このゲームの世界にふれるには絶好のチャンスだ。見ておいて必ずソンはないよ。もしかしたら、ゲームクリアのヒントが見つかるかも知れないしね……!?

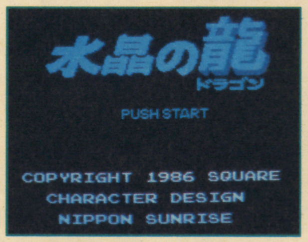
そうそう、この「時空の旅人」の併映で「火の鳥・鳳凰編」をやるぞ。今号でも紹介しているコナミのゲームの原作になっている映画だ。いっしょに見て、冬の話題ゲームの世界にどっぷりひたってしまうのも悪くないと思わない?

AVG HAND·BOOK PART2









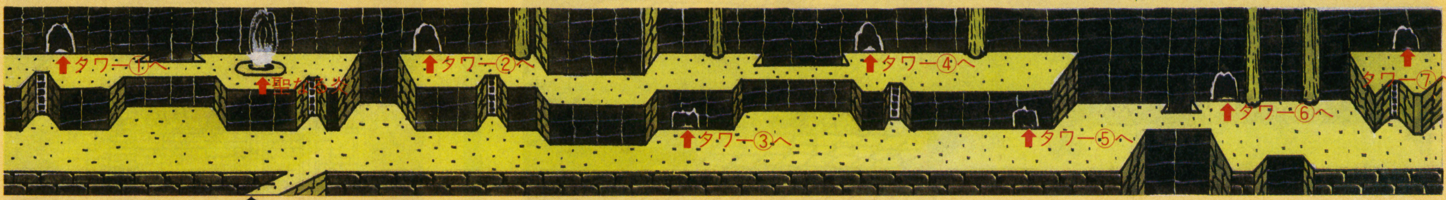


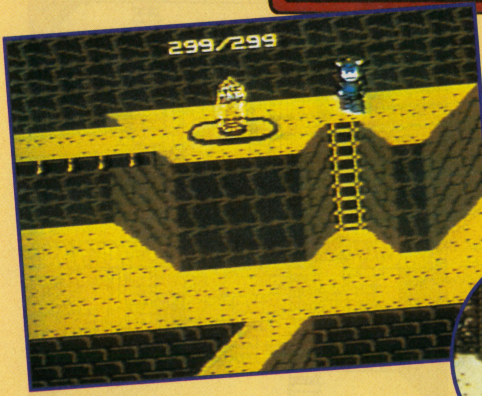
“激突、5大AVG” AVGハンドブックPART2もこれでおしまい。今、話題を集めている5つのAVGの大ヒント集。キミらのゲーム攻略に役立つこと、まちがいなしだ。

魔王ルーバスの野望をたたけ!

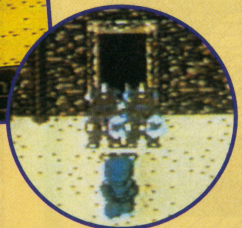
魔鐘

悪魔の城で迷子になってこまっているキミ。さあ、マップをあげよう。これで魔鐘にたどりつけるワケだ!

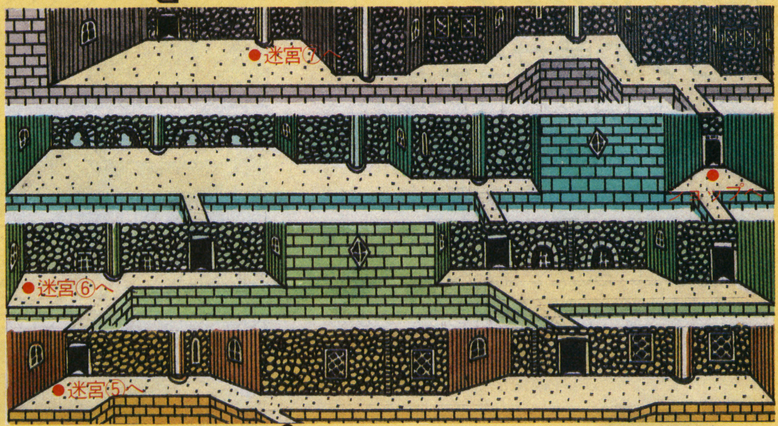




⬆通路の途中にある〝聖なる炎〟。これで魔鐘をひとつ残らず焼きつくすのが第1目標だ。



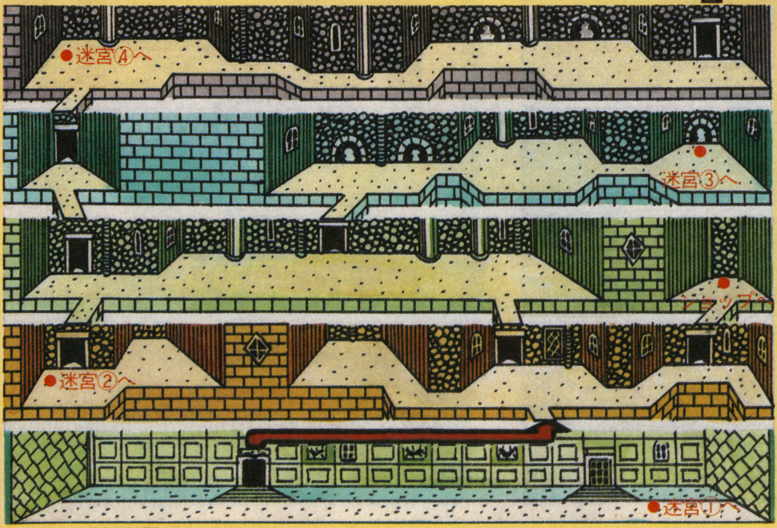
⬇この門番は倒すことができない。しかし、あるアイテムさえもっていれば通れるのだ。



タワーの入口までご案内!

攻略にたっぷりと時間のかかるRPG、『魔鐘』。キミはどこまで進んだかな? なに、いつも回廊の途中で地下迷宮にとばされてしまってタワーの入口に着いたためしがないって? そういう人でもこのマップをもって迷宮の入口をよけて通れば、タワーにたどりつくことができる。なんともありがたいマップなのだ。

しかし、装備がまだ万全じゃないという人は、タワーに行こうなどとは考えないこと。1番か4番の迷宮でアイテムをそろえてからにしましょう。迷宮のマッピングはタイヘンだろうけど、攻略のためと思ってガンバってやること。地道な努力がキャラを育てていくんだからね。

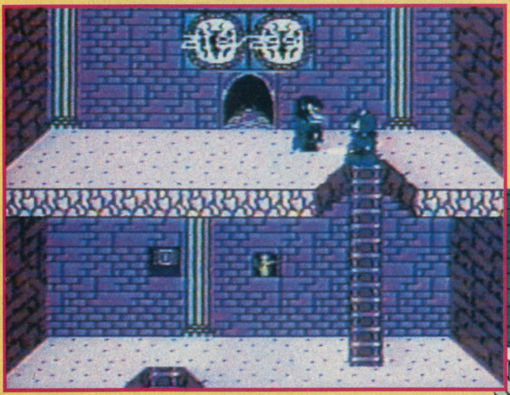


イラスト/村田健司

第6タワー

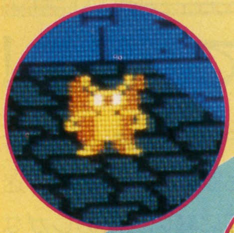
これでタワーを完全制覇

タワーの入口にはたどりつけただろうか。おつぎはタワー内部のマップを公開するぞ。魔鐘のある最上階には、大ボスが待ちかまえているからな！

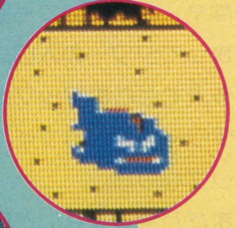


難攻不落のタワー。キミのウデの見せどころだ！

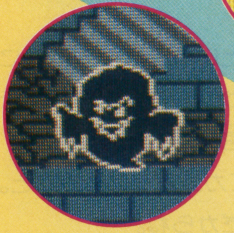
アウトサイド、タワー内部で重要なポイントは、パラレルワールドやシークレットルームを見つけることだ。そこにはショップで手にはいらない強力なアイテムが落ちているのだ。第6タワーではハイパーアーマーを入手できるぞ。さあ、キミもトライしてみよう。



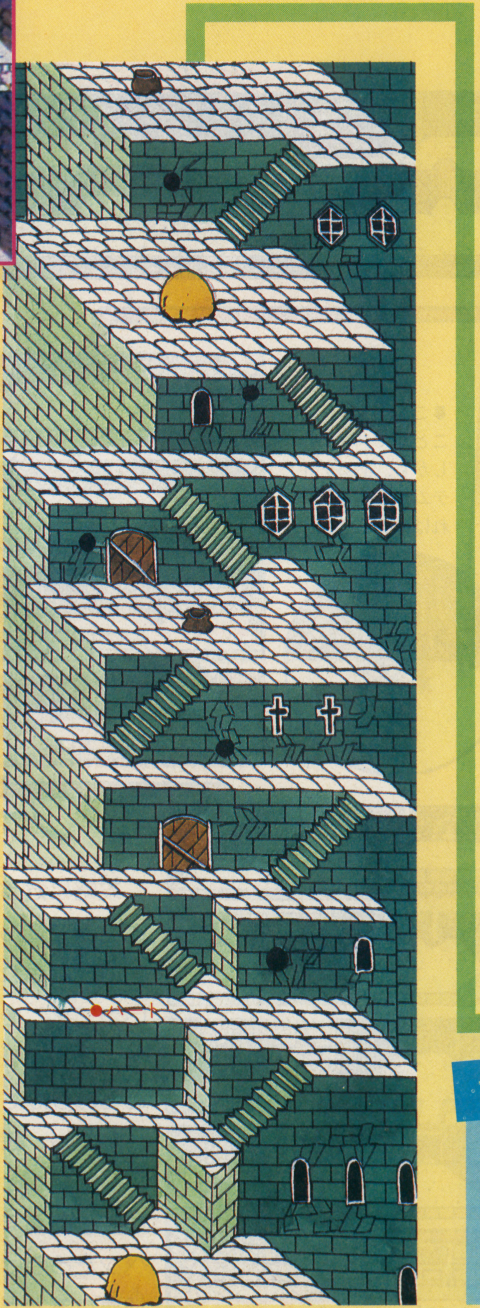
⬅音もなく上からおりてくるスモールデビル。不意うちに注意せよ。

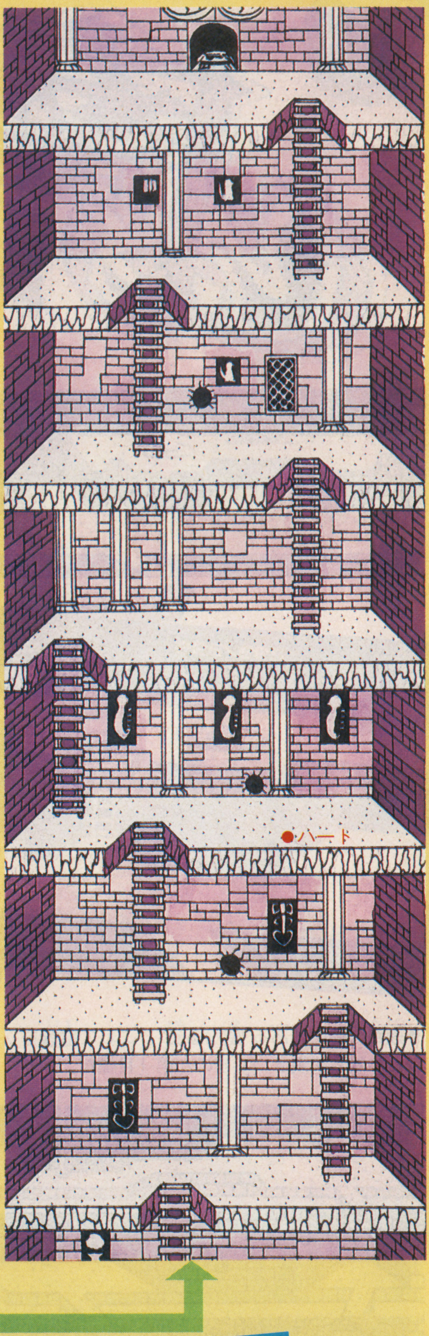


➡このウォールフィッシュも不意うちが得意だ。イヤなヤツだぜ。



⬅人間の憎悪で作られた悪霊、ゴースト。精気をすいとってしまう。

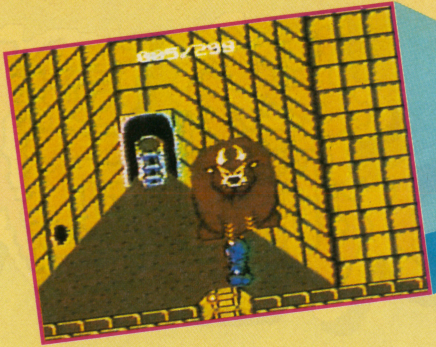


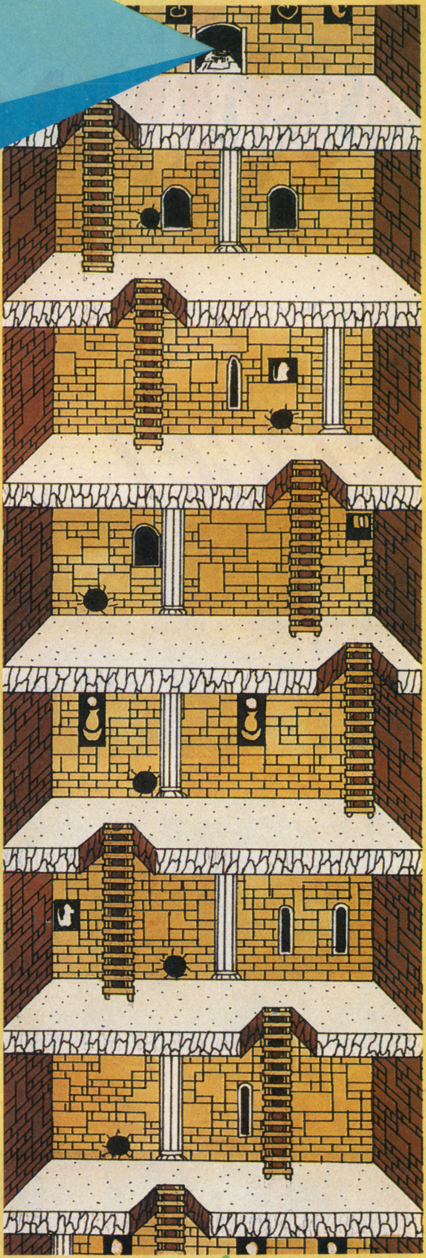


マップの見かた

アウトサイドの終点と、タワー内部の出発点が少し隠れているんだけど、このマップがあれば安心だよね。ハートの位置は、ちゃんと覚えておこう！

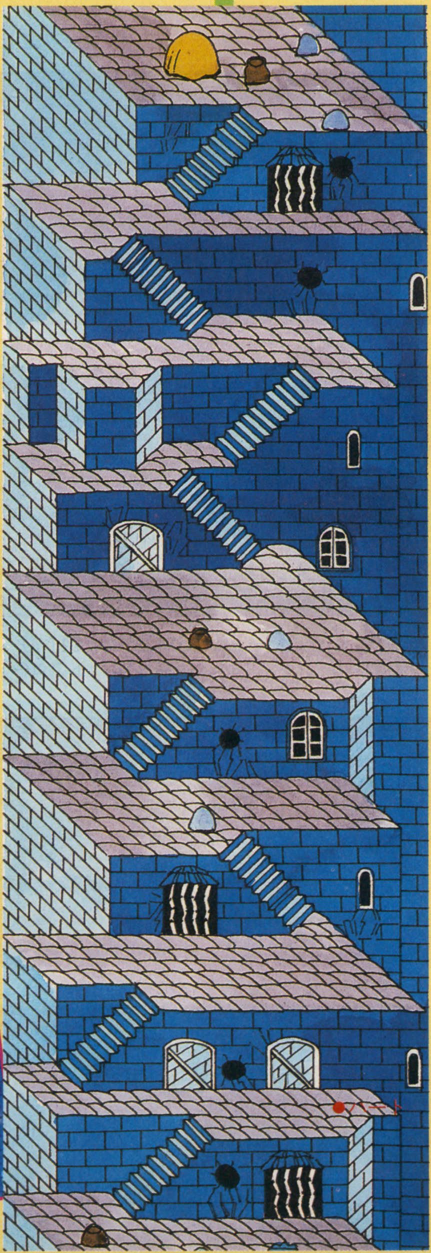
第7タワー

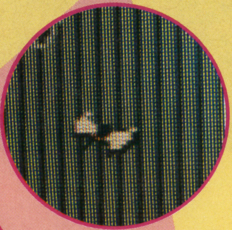




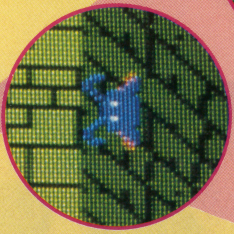
魔鐘の前に立ちはだかるボスキャラ。タワー最大の難関を突破だ。

各タワーの最上階にある魔鐘は、それぞれ強力なボスがガードしているため、簡単には手に入らない。上の写真は第7タワーのボス、デスベアーだ。7種類のボスは、どれもちがった攻撃パターンをもっていて、どれも手ごわい。戦いかたを考えないと、せっかく登ったのにまたスタートポイントから、なんてヒサンな目にあうぞ。それから、第7タワーのシークレットルームには、ガントレットがあるから、かならず手にいれるように。





➡すばやく、そしてしつこくつきまとうバット。ゆだんならないゾ。



⬅ブライムは壁の間を飛びまわるので、ハシゴ登りのジャマだ。



攻略マップは参考になったかな？　なにぶんスケールの大きいゲームだから、じっくり腰をすえてとり組むつもりで、途中で投げださないように！

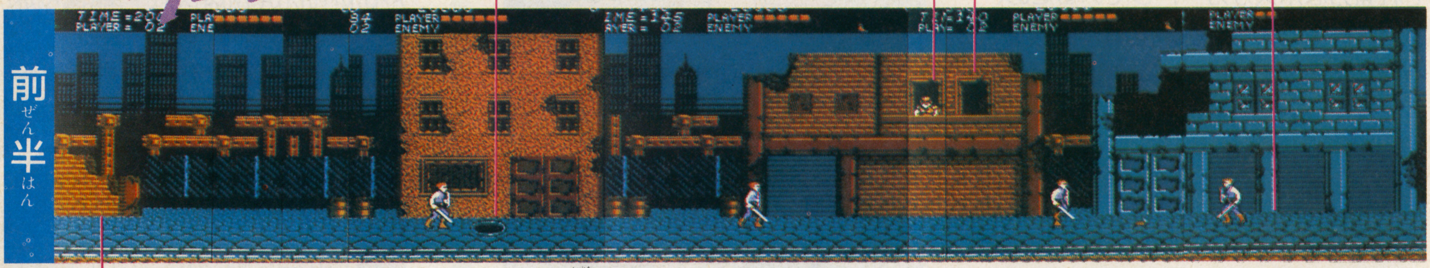
闘いの挽歌

今回は『闘いの挽歌』の全マップを紹介。各ステージの敵分布、パワーアップアイテムの位置を十分にチェックしよう！　剣王アキレスまでスグに行けるぜ！

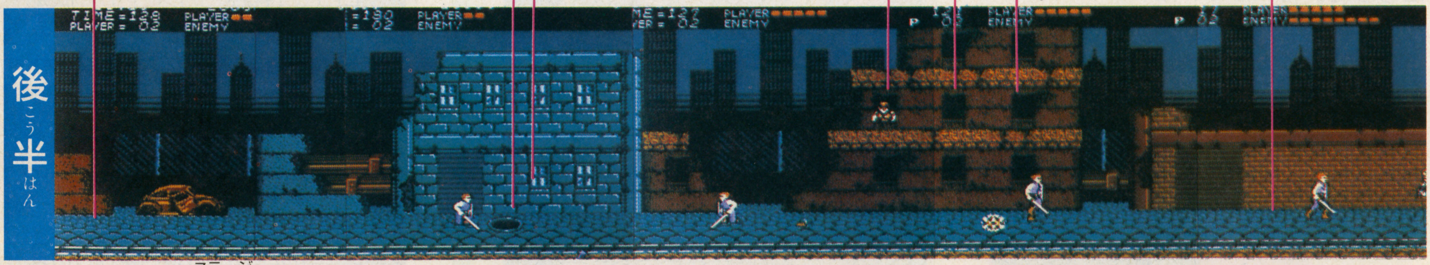
このマップでいちばんのチェックポイントは、命のハートとPの位置だろう。前号でも紹介したとおり、命のハートはライフをいっぱいに回復させてくれるありがたいもの。とくにボスキャラへ行く前の、攻撃がはげしいところでは必ず必要になる。Pは攻撃力が上がるので闘いがラクになる。これと次のボスキャラ完全必勝法で、闘いの挽歌はクリアだぜ！

STAGE 1

前半

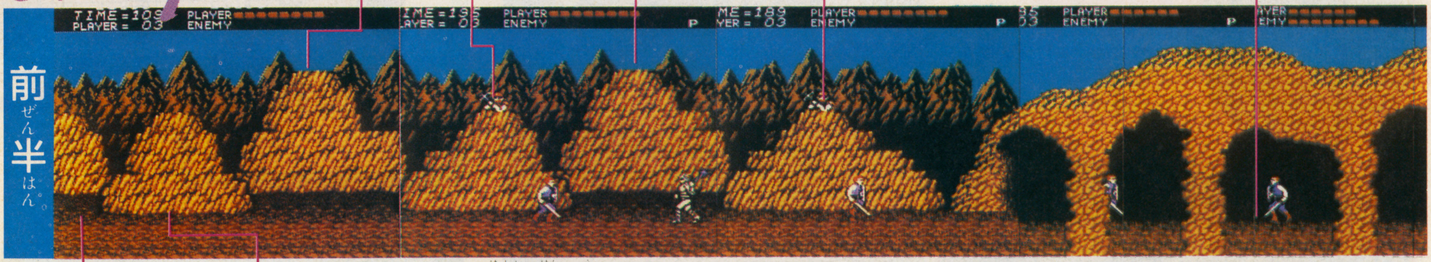


後半

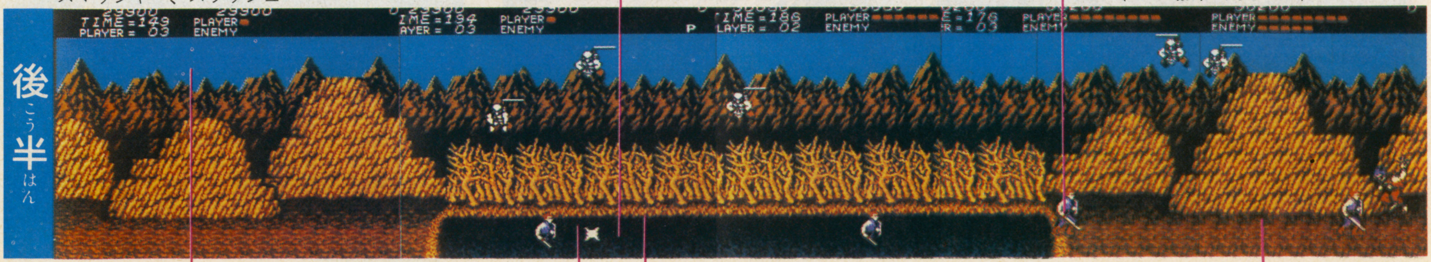


STAGE 2

前半

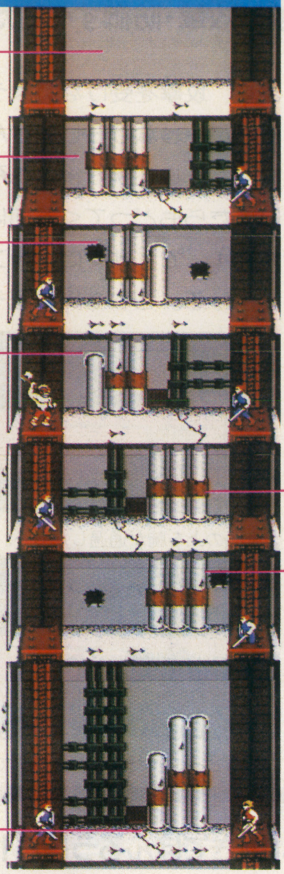


後半



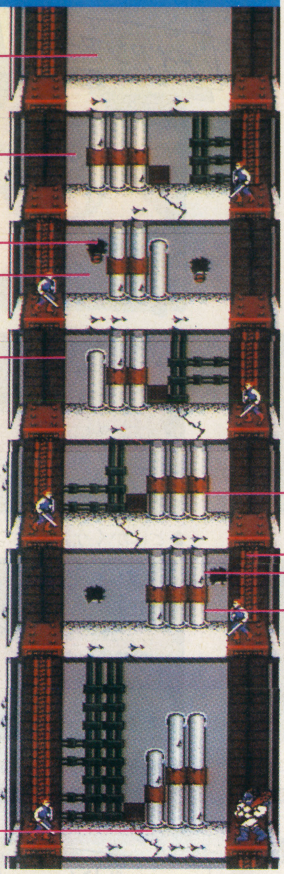
STAGE 3

前半



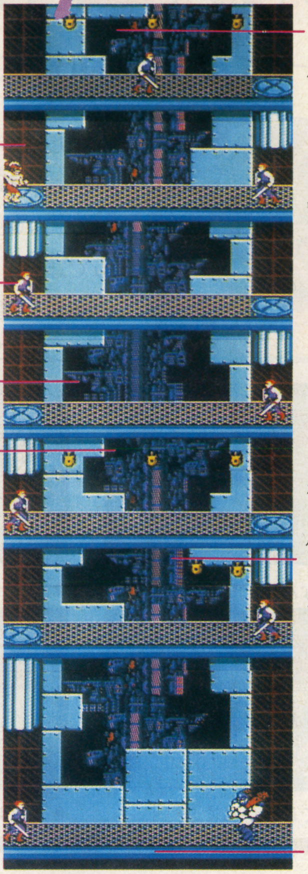
スマッシャー
スラッシュ
ボール爆弾
スマッシャー
スラッシュ
ボール爆弾
マッスラー

後半



アカマムシ
スラッシュ
ボール爆弾
スマッシャー
アカマムシ
トロージャン
スラッシュ
命のハートA（ここを剣で打つ）
ボール爆弾
スマッシャー

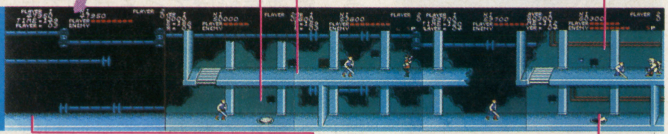
STAGE 5



ボーナスボックス（3個）中からコウモリ、1UP、ボール爆弾がランダムに出現
アカマムシ
ボール爆弾
ボーナスボックス（3個）ネズミ、ボール爆弾、命のハートA
ボーナスボックス（2個）左はヤシチ、右はボール爆弾
マッスラー（2人）

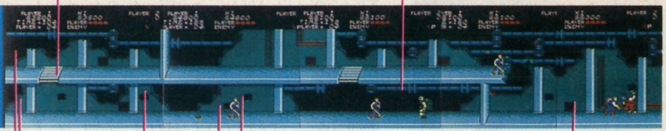
STAGE 4

前半



ロードダイバー
鍵
アイアンアーム
スマッシャー、スラッシュ
ロードダイバー

後半



ボール爆弾
アルマジロン（倒すと鍵が出現）
スマッシャー、スラッシュ
ボール爆弾
ゴブリン

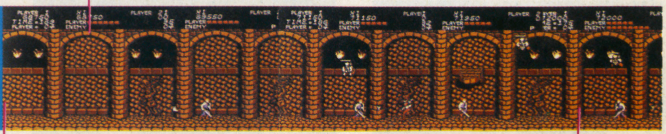
STAGE 6

前半



ゴブリン
スマッシャー、スラッシュ
この場所で剣を打つ
トロージャン

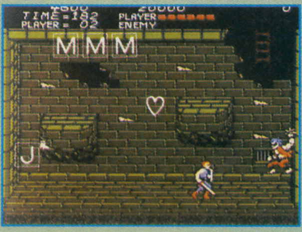
後半



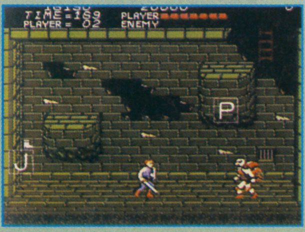
スカイジャイロ（1機）
スマッシャー、スラッシュ
キングスリーク（2人）

隠れステージ

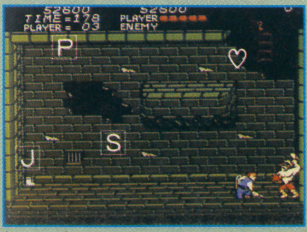
ステージ1前半のマンホール



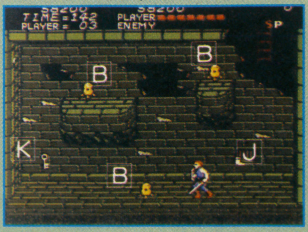
ステージ1後半のマンホール



ステージ4前半のマンホール



ステージ4後半のマンホール



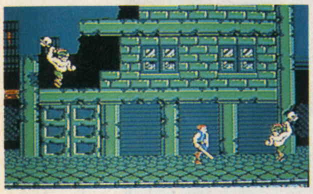
P＝パワーアップ、S＝スピード、♡＝命のハートA、M＝ボーナスねずみ、J＝スーパージャンプ靴、K＝鍵、B＝ボーナスボックス（1UP、コウモリ、ボーナスねずみのどれか）。

7人の手下プラス剣王アキレス 完全必勝法

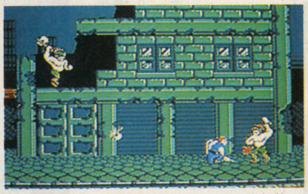
マムシ
オノを投げてくる最弱ボスだ！



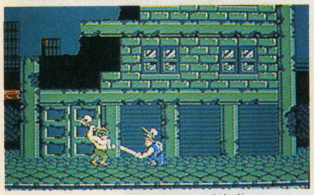
片方がやられない限り、もう片方は攻撃してこない。最初は右で、いきなり近づき、しゃがんで連打。左は適当なところでしゃがみ連打してると向こうからかってに剣に当たってくれる。



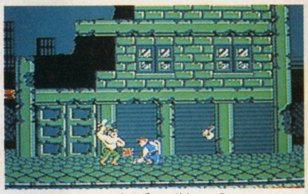
⬆片方ずつなんて、リチギなヤツ！



⬆思いっきり近づきしゃがみ連打。



⬆左はここでしゃがんで連打‼

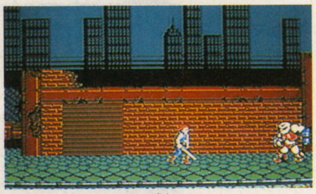


⬆このように勝手に剣に当たるんだ。

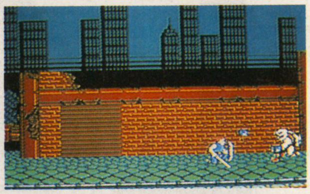
アイアンアーム
鋼鉄の腕は攻撃・防御すべてだ！



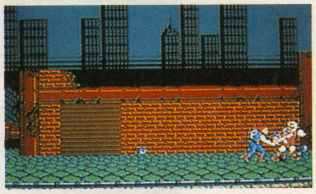
まず、攻撃を受けないように盾でカバーしながらしゃがんで近づく。そして腕が後ろへ飛んでいったらもどってくる前に剣で1発！　で、すぐにジャンプしてよける。これを繰り返そう。



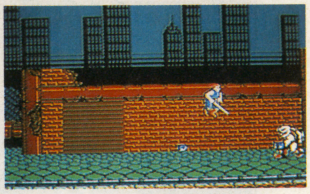
⬆とにかくうまく近づこうぜ。



⬆頭の上を腕が通過したら…。



⬆無防備なところを剣で打つ！

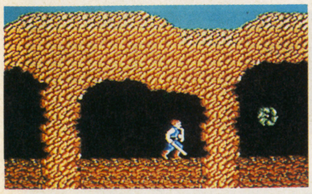


⬆もどってきた腕はジャンプでパス。

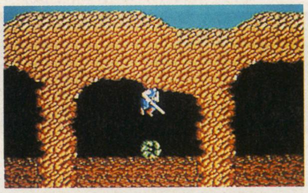
アルマジロン
全身が凶器のアブナイやつだぜ！



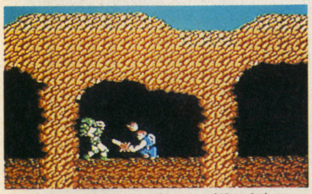
回転してるときは攻撃・防御ができないのでジャンプでよける。そして起き上がってきたところをスグに1発くらわすとまた回転しだすので再びジャンプでよけよう。これの繰り返しだ。



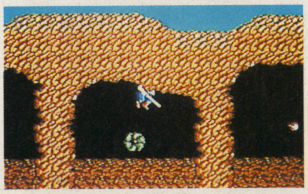
⬆出会うと同時に回転攻撃してくる。



⬆タイミングよくジャンプしよう！



⬆起き上がりを1発！　炎に注意！

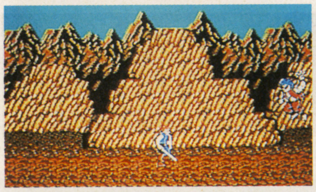


⬆そうするとまた回転しだすのだ。

ゴブリン
すばやい動きでほんろうしろ！



出会うと同時に接近してしまう。鉄球を投げてくるが剣でも盾でも防御できるぞ。そして、画面のスミで剣を連打しよう。はしへ飛んでもあわてなければいい。カンタンに倒せるのだ。



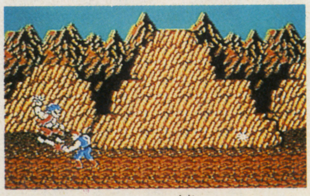
⬆出現したら接近しよう。



⬆はしからはしへジャンプするのだ。



⬆ここで連打すればいいのだ。



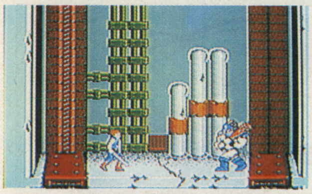
⬆じつにカンタンに倒せるぞ。

マッスラー

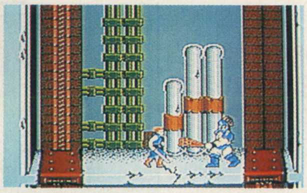
巨大なこん棒を振り回す巨人！



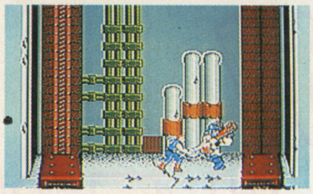
接近して立ちどまり、こん棒を振る。このとき当たらないように接近する。右に下がったら追って、左に動いたところをねらう。１発当てたらすぐに左に移動する。これを繰り返すのだ。



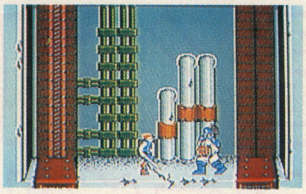
⬆ある程度は前に出ていよう。



⬆振っているところへ接近する。



⬆動きが反転するところをねらう！



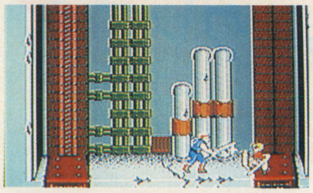
⬆打ったらスグに左へさがろう。

トロージャン

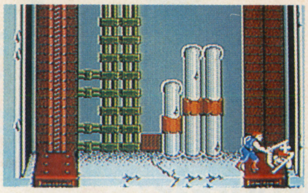
リュウと同じく剣と盾をつかう！



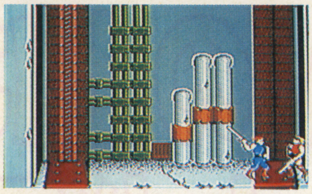
盾を使うなり、ジャンプ打ちでフトコロに入るなりして接近する。そして、剣を連打して右に追いつめてしまうのだ。あとはそこでジャンプしながら剣を連打すればいい。それだけだ。



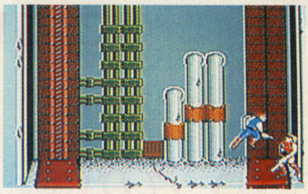
⬆連打すると盾でよけるから…。



⬆このまま右に追いつめてしまおう。



⬆そしてここでジャンプをする。



⬆起きがけに剣が当たるのだ。

キングスリーク

巨大な鉄球を振り回す！



出現のとき、壁の破片を飛ばすので、破片がなくなるのを待つ。なくなったらスグに近づき、相手の足元をねらってしゃがみ打ちしよう。もう片方も同じ要領でやればいい。



⬆だいたいこの位置で待とう。



⬆スグに接近しないと鉄球攻撃が…。



⬆足元を連打！　連打！　連打!!



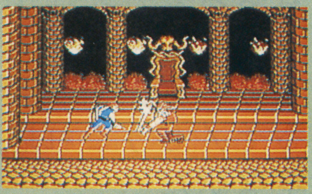
⬆左も同じやりかただ。

剣王アキレス

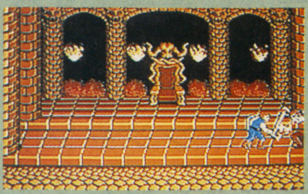
すべての格闘技をそなえたヤツ!!



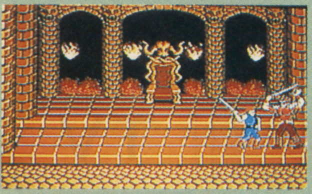
打っても剣で防御するので、そのまま連打して右に追いつめ、そして、連打を一瞬やめるよう。すると体を起こすのですかさず打つ！　タイミングの問題だが、これでかならず倒せるぞ!!



⬆どんな攻撃も剣で防御する。



⬆連打で右に追いつめたら…。



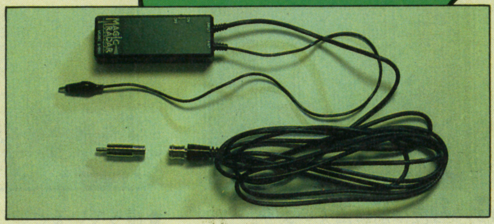
⬆連打を一瞬やめるのだ！



⬆すると１発くらわせられるぜ！



ワイヤレス・マジックレーダーで
面倒な接続はもういらない！

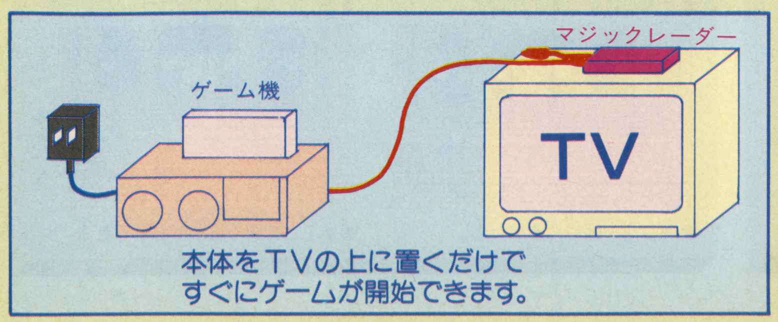


電池006Pを使用。
200〜300時間の長期に渡り使用できます。

TVの上に置くだけ！
TVゲームが気軽に楽しめる!!

●とにかく画期的なこのシステム
コード接続など面倒な事は全く不要！

「アッ！」と驚くこのシステム。ゲーム機の附属アンテナコードを、このマジックレーダーに取り替えるだけで、あっというまに君はゲームに集中できる。もちろんどんなテレビにも使えるし、またチャンネルも1chあるいは2chと従来通り。おまけに旅先や友達の家でもジャンジャン使えるぞ！もうこれ以上のものはないという決定盤な訳だ！



●対応機種

- ●TVゲーム（どのメーカーも使用できます）
- ●パソコンMSX
- ●ビデオ
- ●レーザーディスク
- ●V·H·D

今なら10000台特別サービス!!

●今ならお買い上げの方10000名の方に、TVゲーム全種、パソコンMSXの専用コネクター（別売）を無料でサービスします。

定価 9,800円
特価…4,800円
（送料700円）

代金は商品到着後7日以内にお支払い下さい。万一お気に召さない場合は7日以内に返品して下さい。（返送料自己負担）

●ハガキの書き方

- ●商品名 マジックレーダー
- ●個数
- ●氏名 ㊞
- ●年齢
- ●住所
- ●電話番号

40円 〒150 東京都渋谷区桜丘15−8 サンライズ12係 ㊓パ12係

●お急ぎの方はお電話で！（9時〜17時。日・祝休み）

☎東京03(770)1301㈹
サンライズセンター
〒150 東京都渋谷区桜丘15−8

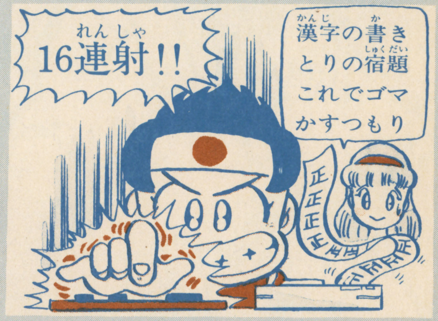
1987 ファミコン 禁断の大予言

つい、ついにやってきた1987年。今年はいったいどんな年になるんだろう。というわけで、㊔ファミコンがお送りする、今年の10大予言。どれだけ当たるかお楽しみ。

予言 I ファミコンワープロ

ファミコン＋ワープロ、できたらいいけど、まさかね…。

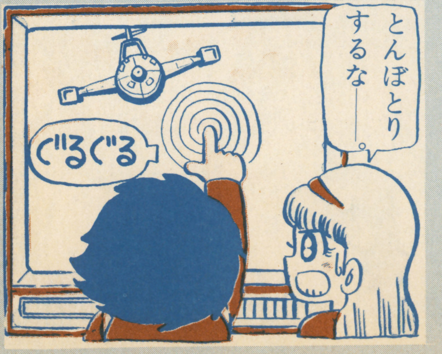
“ファミコンにワープロ機能がドッキング！”たぶん商品化されたら、こんなキャッチコピーになるのではないかというファミコンワープロ。ファミコンでゲームができるうえに文書作成までできちゃうっていうんだから、実現できたらぜひとも家庭に１台はほしいカンジ。実をいうとこれ、あと１歩で実現というところまで研究が進められているらしいんだ。ただ、ふつうのワープロのようにキーボードで文字を入力するか、作った文書をどうやって出力(印刷)するか、そして値段がネックになっているんだって。でもね、ＡＶＧのようにコントローラーで文書を作って、それがそのまま印刷できたら、ゼッタイ楽しいはず。



予言 II ファミコンフライトシミュレーション

うん。これはゼッタイほしい！はやく実現してほしいなあ…。

パソコンゲームのなかにフライトシミュレーションという分野がある。ファミコンのゲームでいうなら“スターラスター”がちかいカンジなんだけど、あれがもっともっと、本物ぽくなったのがフライトシミュレーションだ。フライトっていうくらいだから、パソコンの方では飛行機タイプのものが多い。本物そっくりの飛行機が空を飛んでいるとき、風の影響で画面がゆれたり（キングコングはこの応用かな？)、上昇や下降、せん回のようすが、ミョーにリアルだったりする。

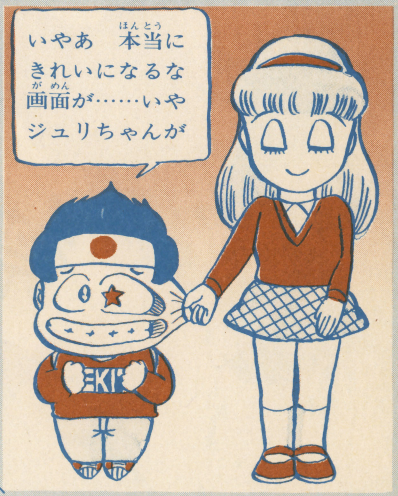


パソコンの方ではこの応用で飛行機にかぎらず、いろいろなタイプのリアルゲームが発表されているんだ。こんなタイプのゲーム、ファミコンでも発売されるだろうと大予言ね。

予言 III ファミコンII

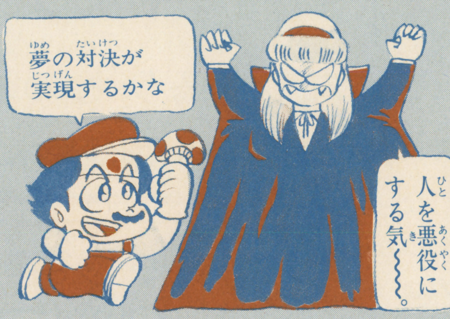
現在のファミコンが、さらにパワーアップ！　すると…。

現在のファミコンが発売されてから、そろそろ丸３年…。ディスクシステムやツインファミコンが出ているとはいえ、今のファミコンの形には、ちょっとアキた。新しいタイプの、さらにパワーアップした、ものすごーい新型ファミコンを任天堂がヒソカに研究中…、だったら楽しいんだけど、まだまだ発売の情報はないみたい。もしも、の話でファミコンIIが発表されたとしたらどんなタイプになるんだろうか。①形としてはツインファミコンにちかいカンジ　②ファミコンネットワーク対応　③ここの大予言のなかのファミコンワープロやレーザーディスクじゃないけど、なにかプラスアルファーの機能つき、そして画像処理がもっともっと進んで、テレビに映る絵がキレイになるんじゃないかな。まあ、これは遊びの大予言、でも、出たらやっぱりスゴイよね。



予言 IV ファミコンツインディスクシステム

これがあったらコワいものナシ! 夢のディスクだ!!



これだけじゃ、なんのことかわからないよね。エッヘン、ファミコンツインディスクシステムというのは、ファミコンの本体にゲームディスク用が2枚入れられるようになるニュータイプのゲーム機なのだ。いまのシステムでいちばんメンドウなのが、ディスクのA面とB面の入れかえ。ヘンに時間がかかると、せっかくゲームに熱中していても急にサメてしまうことがある。そこで登場するのが、この〝ツイン〟というわけだ。もちろん、こんなのが出たら、A面とB面の入れかえの手間をはぶくばかりじゃなく、2枚のディスクを使うことによって、もっとすごいゲームの登場なんてことにもなるかもしれない。

予言 V ファミコンレーザーディスク

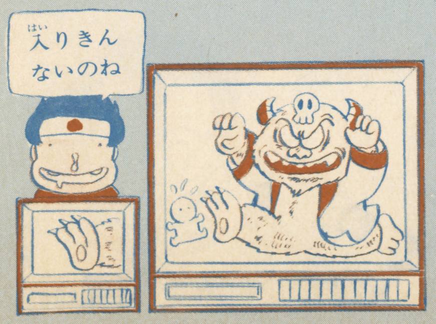
別にVHDでもいいんです。こうなったらいいなあと…。

ファミコンが登場してから、ゲームセンターにほとんど足を運ばなくなっちゃった人もいるんじゃないかな? 実際、ゲーセンのほとんどのゲームがファミコンで楽しめちゃうもんね。ただし、〝アウト・ラン〟みたいな乗り物ゲームと、〝タイム・ギャル〟みたいなレーザーディスクを使った、アニメタイプのものは、ファミコンではできない。まあ、〝アウト・ラン〟みたいなものは家でプレイするのは不可能だろうけど、レーザーディスクを使ったものぐらいだったら、ファミコンでもできるんじゃないかな…っていうのが、この大予言なのだ。キミんちのレーザーディスクとファミコンがつながったら、きっと楽しいゲームができるゾ!!



予言 VI ファミコンツインモニターゲーム

ひとつのファミコンが2台のテレビで遊べるって?



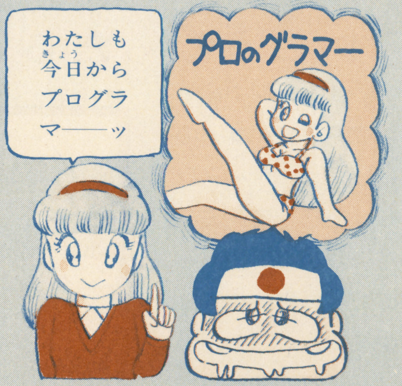
ゲーセンでできて、ファミコンでできないゲームがもうひとつあった。それがひとつのゲームを2台、3台のテレビで楽しめるツインモニターゲーム。今まで出ているファミコンのゲームのなかで、どのタイプが、これにふさわしいか…と考えてみると…、まずはシューティングゲーム。マイキャラ、敵キャラを別画面どうしで映し出し臨場感をアオる。次にはAVG。特に捜査しながら犯人を追いつめるタイプのものに応用したら、ドキドキするようなスリルを味わえることまちがいナシ。両方とも音楽もちょっとコッたらもっと楽しいかもね。でも問題がひとつ。家にテレビが1台しかなかったり大きさがちがったらこまるかも。

予言VII ファミリーベーシックIV

使えないから、こんなの出なくてもいいんだけど、ボクは

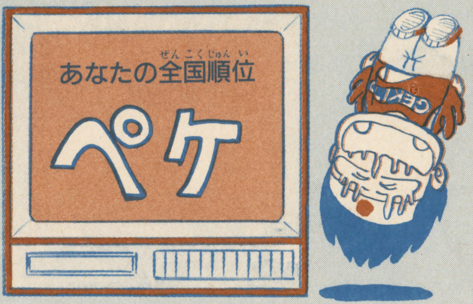
“マリオが自分の思ったとおりに動かせる”“ゲームを自分たちの手で作れる”とかがファミリーベーシックの宣伝にあったけど（まちがえてたらごめんなさい）、これな～んか、買う気がしなかったんだよね、メンドくさそうで。ところで、ファミリーベーシックがVIIIまで２種出ていたって知ってた？

ボクなんか、興味がないもんだから、この大予言までゼンゼン知らなかったもんね。こんなカワイそうなファミコンベーシックについに新機種登場。その名もファミコンベーシックIV。遊び気分でプログラムできちゃうルンルン機能つき。機械オンチのあなたも今日からプログラマーとか。そういえばロボットもあったけど、あれもパワーアップしないかな。



予言VIII ファミコンネットワーク

鳴りもの入りで登場…。今年はいよいよ本格的になりそうだ…。



一時期、この(勝)をはじめ、どのファミコン雑誌にも“ファミコン・ネットワーク”という文字が踊っていた。ところが年末新作ラッシュのおかげで、あんまり話題にのぼらなくなってしまったようだ。とはいうものの、ネットワーク実現に向けて、着々と準備は進められている。

その第一弾が、もうすぐ始まる“ゴルフ・コンペ”。キミのプレイしたファミコン・ゴルフのスコアが、ネットワークに乗って任天堂のホスト・コンピュータに送られ、全国のプレイヤーのなかで、キミがどのくらいの順位にいるのかがわかるというしくみ。ほかにもいろいろな使い方がありそうなネットワークだから、今年はネットワーク・ブームがおきそうな予感がする。

予言IX そしてこのキャラがファミコンになる

ヒーロー大集合！ あのキャラがファミコンで登場か？

ドラえもん、ラムちゃん、ハットリくんにキングコング、おまけにたけしと聖飢魔II。去年はいろいろなキャラクターがゲームに登場した年だった。今年になってもタッチ、キャプテン翼、ミッキーマウス……とおなじみのキャラがファミコンのゲームになっていく予定。こうなると、ほとんどのメジャーキャラが、87年中にファミコンになるんではないだろーか。

まだ残ってるのは、スーパーマン、パーマン、スヌーピー、クリーミーマミ、キャッツ・アイにルパン三世、コナンもいるな。さんまやタモリ、おニャン子クラブも出てくるかも……。そうそう“マント犬”も出してやりたいな……。



予言X プロ野球も甲子園も古い！ 1987年はファミリースタジアムに熱中!?

落合もバースももういらない。江川なんか、まっぴらだ〜ぁ



落合ってなまいきだし、バースのヒゲがイヤ。江川なんて顔を見るのもイヤだし、汗くさい高校野球なんかだ〜いキライって人が日本中に大発生して、ついに本物の野球の方がゼンゼン、だめになってしまうのが87年。とはいっても、みんな野球にはチョッとはミレンが残っていて、その人たちがいっせいにファミリースタジアムに熱中してしまうのだ。なんたってファミコンのゲーム、雨で試合ができなくなるってこともないし、なんどでもくり返してプレイできるのが、ミ・リョ・ク。特に評判なのがウォッチモード。見ていて楽しいから、国内国外を問わず新しい環境ソフトの出現と大絶賛。職にあぶれた選手はファミスタのプロとして再デビュー…？

まだまだある大予言…はたしてこれはあたるか!?

ウワサも予想もこうなったら…

さあーて、1987年をダイタンフテキにも予言しまくった10大予言もそろそろおしまい。まあ、いまの段階では、どれもこれもウソ八百。夏休みが過ぎ、クリスマスがくる頃、もう一度このページを読みかえしてみてね。もしかすると、ぜーんぶ実現しているかもしれないし、ぜーんぶ大はずれで、ただの大ウソつきになってるかもしれない。

まあ、どっちにしても、ファミコンがこんな風に楽しめたらうれしいな……という期待半分で予言してきたわけで、決して㊙最新情報ではないので、早トチリしないように。

ところで、ここ数年〝ファミコン・ブームはもうすぐ終わる…　なんて言われながら、ガンバリ続けてきた〝ファミコン〟。いいかげん、そろそろ……なんて声もあるけど、今年もぼくらを楽しませ続けてくれることになりそうだ。とはいうものの、86年の12月のように、1日1本のペースで新作の波がやってくると、さすがにあきてきちゃうかも……。そうならないためにも、いいものをしっかりと見きわめないとね。



最終回

ハイスコア

オフィシャル・ランキング

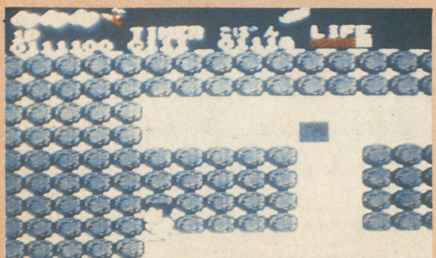
High Score Official Ranking

みんなに応援してもらったけど、今回でついに最終回。毎回たくさんのお手紙ほんとうにありがとう。今号からの新企画もヨロシクね。



発表

おもしろスコア



⬆ちょっと写りが悪いけど、数字がぜんぶ1。テレビの上のケースに30本以上のソフトがあるんだって。

スコア、タイム、小判ぜーんぶ1にしたぞ!

今回のおもしろスコアは滋賀県の北村隆弘クンの作品。ソフトはあの人気ソフト、『がんばれゴエモン!からくり道中』。写真はちょっと見にくいけど、スコアが0111100、タイムが0111、小判が011両と数字がぜ〜んぶ1になっているんだ。これは、かなりのテクニックが必要だね。得点と小判はけっこうカンタンにできるかもしれないけれど、それにタイムもあわせたところがスゴイ。タイムばかり気にしていると敵キャラにやられてしまうからね。どうやったらおもしろスコアがでるか、研究して努力したあとがわかる。北村クンのようにちょっと流行をすぎたソフトもこんな遊び方を考えれば、またちがったおもしろさがわかるはず。このコーナーも残念ながら今回で終わってしまうけど、もしこんなおもしろいスコアが出たらまたお手紙ちょうだい。

イラスト/相村嘉一

マルカツ認定

ザ・ベストスコアラーズ

さ〜て、最後の発表いってみよう！　ここに発表されたベストスコアラーさんは真のベストスコアラーとしてマルカツが認めます。

◆機動戦士Zガンダム
茨城県　荻島泰仁クン
７億50万点

◆サーカスチャーリー
東京都　田中裕介クン
98万3200点

◆じゃじゃ丸の大冒険
愛知県　東幸一クン
58万6200点

◆スカイキッド
東京都　鈴木秀明クン
68万5630点

◆スーパーチャイニーズ
茨城県　荻島泰仁クン
9001万点

◆ソロモンの鍵
大阪府　都甲貴之クン
4010万点

◆高橋名人の冒険島
東京都　旭徹クン
170万5130点

◆超時空要塞マクロス
熊本県　正木省一クン
５億8828万2600点

◆チョップリフター
愛知県　村上源一クン
23万4000点

◆テラクレスタ
富山県　君島慎太郎クン
1000万点

◆バイナリィランド
富山県　黒田冒志クン
786万6000点

◆バードウィーク
岩手県　浜岡俊クン
12万6800点

◆バベルの塔
茨城県　荻島泰仁クン
1000万点

◆バナナ
静岡県　岡本隆司クン
４万3860点

◆バルトロン
大阪府　宮内隆司クン
3601万2340点

◆北斗の拳
東京都　正村明浩クン
1234万5600点

◆魔界村
東京都　清水玲クン
171万点

◆マグマックス
神奈川県　下村裕一クン
1440万5100点

◆六三四の剣
茨城県　荻島泰仁クン
655万3400点

◆もえろツインビー
埼玉県　風間剛クン
122万5800点

◆スクーン
長野県　中村学思クン
983万400点

新企画もヨロシクネ！

キミの実力がわかる！

今号からスタートした新企画『ゲーム別・ランキングチャート（P108・109）』。キミはもう読んでくれたかな？　今回で最終回の『オフィシャル・ランキング』にかわって、次号からもパワー全開でおとどけしちゃうので、どうぞヨロシク！　この新コーナーは、自分のゲームの実力がどのくらいなのかが、ひとめでわかるようになっている、とっても便利なページなんだぞ。

協力サークルぼ集

㊖編集部では『ゲーム別・ランキングチャート』を正確なデータにするため、協力してくれるファミコンサークルをぼ集している。「何点とれば名人級だ。何点ぐらいだったら、コイツはタコだ。」なんて言うキミたちの意見を聞かせてくれ。

〈応ぼ先〉〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル６F㊖ファミコン編集部「ゲーム別・ランキングチャート」協力サークルぼ集係

課題ソフト
戦場の狼



⬆最高得点99万9950点を出した人が17名も。この写真は、奈良県の福井優樹クンが送ってくれたもの。きれいに写っているね。

上位50名発表

●最高得点　99万9950点
東京都　坂本多広クン
石川県　平中政仁クン
京都府　坂井裕紀クン
茨城県　萩原成朝クン
奈良県　福井優樹クン
鹿児島県　西美智夫クン
茨城県　荻島泰仁クン
北海道　中藪宗昭クン
東京都　田中邦治クン
千葉県　行木正人クン
茨城県　武田尊クン
神奈川県　関仁巳クン
滋賀県　伊庭敏クン
千葉県　松浦郭介クン
福岡県　渡辺博則クン
鳥取県　末次省三クン
千葉県　是永一好クン

●90万点台
神奈川県　椎名大介クン
岐阜県　小椋幸三クン
長野県　滝沢英樹クン
京都府　新宮善幸クン
東京都　松井隆教クン
奈良県　中野征弘クン
新潟県　芝野浩二クン
大阪府　三輪一博クン
山口県　稲葉淳クン
山形県　北村利宏クン
三重県　鈴木弘幸クン
愛知県　下原義明クン
和歌山県　岡部徳広クン
熊本県　森田勝行クン

●80万点台
東京都　丹下信太郎クン
京都府　安田隆史クン
岡山県　増山登志夫クン
静岡県　川西泰彦クン
福岡県　土屋明夫クン
北海道　和田勇雄クン
高知県　春山一義クン
東京都　長谷川幸男クン

●70万点台
福井県　勝沼勇クン
広島県　森山貴志クン
宮城県　栗木靖クン
東京都　中沢晃之クン
岩手県　福田健一クン
大阪府　協坂武志クン
佐賀県　浅井義幸クン
奈良県　北村延博クン
北海道　新田一成クン
埼玉県　吉村真司クン
愛知県　伊藤哲也クン

今回の課題ソフトはちょっとカンタンすぎたのかな。最高得点がいっぱいきちゃって、編集部もみんなビックリ。ところで、「ハイスコア・オフィシャル・ランキング」は今回で終わり。ながいあいだみんな応援してくれて、ほんとうにありがとう。今号からスタートした、「ゲーム別・ランキングチャート」もよろしくね。

これは便利だ!!

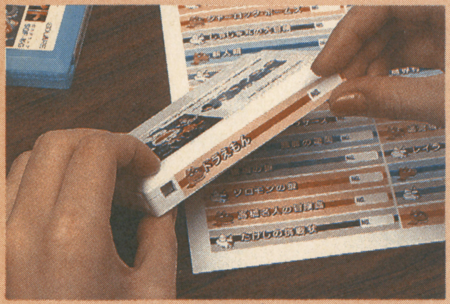
ファミコン カセットシール



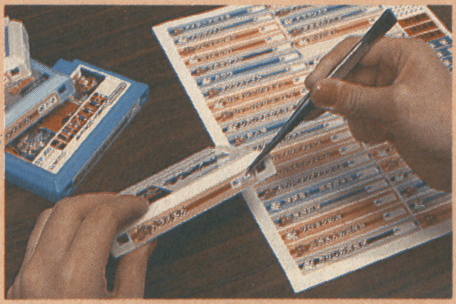
どんどん増えてくファミコンカセット。何とかいい整理方法はないかな……。そんなキミにピッタリの特別ふろくが、このカセットシール。うまく使って整理すれば、カッコイイ部屋のアクセサリーにもなっちゃう。さっそく整理開始!!

シールの使い方

タイトルシールをはれば、カセットテープ用のケースで、こんなにカッコよく整理できる!!



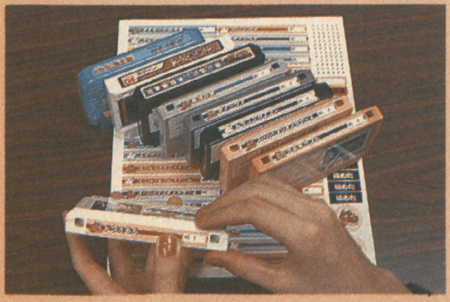
⬆タイトルシールは、最近発売されたものや、もうすぐ発売されるものが、ほとんどそろっているから安心。キミのカセットにペタッとはっちゃおう。



⬆No.のところには、キミ自身でカセットのナンバーを決めて整理。右上の数字シールを使えばカンペキ。小さいからピンセットなんかを使って慎重にね。



⬆つづいて便利な〝持出厳禁〟シールと〝家宝〟シール。友だちにも貸せない大事なカセットにペタッ。〝New〟は新製品に、〝極めた〟はクリアしたものに。



⬆ナムコ、コナミ、バンダイ、アイレムなどのカセットには、はじめからタイトルシールがついているから、これで準備はすべて終了。さあ、どうしよう。



⬆ファミコンのカセットとカセットテープのケースのサイズは同じ。というわけで、テープ整理用のケースで、こんなふうに整理できるんだ。オシャレ!?



⬆おまけの〝マント犬〟シールと〝モンク猫〟シールもよろしく。どこにでも、ペタッとくっつきます。こんなふうに使ってもかわいいんじゃない？


新刊
NEW
アドベンチャーゲームブック
Adventure Game Book
エルドラード
闇の黄金郷
富士見文庫
Dragons Game Book
暗黒城の領主
富士見文庫
スカイフォールシリーズ③
The Legends of Skyfall
呪われた鉱山
富士見文庫
オリジナルゲームブック
闇の黄金郷
高千穂遙原案　スタジオぬえ制作
文庫判：定価480円
AD & D®シリーズ
暗黒城の領主
ジーン・ブラッシュフィールド著　大出健訳
文庫判：定価480円
スカイフォールシリーズ
呪われた鉱山
ディヴィッド・タント著　菅野彰子訳
文庫判：定価480円
只今参上!!
富士見ドラゴンブックが勢ぞろい!!
冬のゲームブックフェア
開催中
きみに
オリジナルカレンダーポスターをプレゼント!
締め切り間近!!
くわしくは、本の中にあるチラシを見よう!
AD & D®シリーズ
パックス砦の囚人
ゴーストタワーの魂の石
クォーラス城からの脱出
ウェイレスの大魔術師
忍者への道
スカイフォールシリーズ
魔人の沼
黒いピラミッドの謎
オリジナルゲームブック
魔境遊撃隊 ―ナイルの呼び声―
鷹の探索
ファンタジーファイル
モンスター・コレクション
ファンタジーRPGの世界
文庫判：各定価480円
好評発売中
ONE-ON-ONE™シリーズ
近刊　超古代ロボットを探せ
アルカニア城の決闘
各々20面体サイコロ付
B6判2冊組：定価1,450円
D&D® ファンタジーアート
ファンタジーアート
ルス・ホイヤー原案
マーガレット・ワイス編
安田均監修
オールカラー128頁
A4判変型：
定価2,800円
富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
☎03(261)5375　振替 東京7-86044



いますぐ、行くからね。
囚われのプリンセス。
あと一歩なのに助けられない。
道に迷ったり、デストラップにはまったり。
そんなときコンプティーク。
コンプティークは、RPG(ロールプレイングゲーム)、AVG(アドベンチャーゲーム)&
シミュレーションの専門誌です。
毎号、最新ゲームの攻略法を満載し、
いま注目度No.1。
特集 RPG&AVG大作戦
極秘付録 ザナドゥシナリオII
裏 マニュアル2
2月号は1月8日発売です。
表紙=水谷麻里ちゃん
闘うパソコンゲームマガジン
コンプティーク
──だから目が離せない
闘うパソコンゲームマガジン
コンプティーク
毎月8日発売
角川書店

◎勝テクとバグ情報なら、これっきゃない!

スーパーマルカツブラザーズ

な〜んと! ドラえもんに面セレがあった! 特大スクープから小さなネタまで、なんでもありなのがこのコーナーだ。キアイを入れて読んでくれよ!!

見つけたゾ!! 面セレクト!

ドラえもん
萩野豊〈山口県〉

解説
タイトル画面で、Iコンの右とⒶⒷをおしながら、Sをおしてスタート。



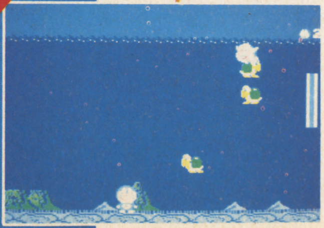
ス:え〜、ちなみに、セレクトは1回おすと2面に、2回おすと3面に行けます。
ポ:じゃあ、3回おすと?
Ⅲ:なんと!
ス:なんと!!
ポ:裏……かな?
ス&Ⅲ:ブ〜ッ!1面からでした。



スクープ!!

⬅いっきなり、魔境編からスタートしちまったぜ! こんなに急いだら、スピード違反で捕まっちゃいそーだ。





⬅さらに! 海底編からもスタートできてしまうのだ。ウタガウなら、やってみなさい! 論より証拠っていうでしょ。



ナカジ賞の上

う〜む、これはスゴイ!! 買ってから、わずかな時間で発見するとは…。ナカジ賞の上をあげましょう。Ⅲ

9900 番外編
Q:スケルトンさんにぜひききたいのですが、ドラクエにロトのかけらというのがあって、それを8コ集めるとロトのたてになるっていうんですが、本当ですか? A:たぶんないと思います。かけらを8コもったら、ほかの物がほとんどもてないからね。安心したかな? ス

ザナック
黒木勝巳〈香川県〉

86年式・程度極上・フル1UP

解説

6番パネルをとり続けて、使用可能回数が急に1になったら成功。

➡ホラ、な〜んと、17いた敵が、ぜんぶ1upキャラに変わってしまった!!



Ⅲ：敵の多い場所でⒶボタンをおしたときはサイコー！

ポ：とりきれんほど1upがゴロゴロしてんじゃん！

ス：うれしいな〜、これで最終面まで行けるかもしれない。

Ⅲ&ポ：スには行けない!!

⬇ウェポンが1に。



ナカジ賞の並

よく見つけたもんです。でも、撮影に苦労したから減点して……え〜い、ナカジ賞の並でど〜だ!! Ⅲ

ドラゴンボール
大杉友彦〈徳島県〉

不幸のズンドコ・はまりワザ

ポ：バカなヤツ！

ス：敵とはいっても、やっぱり大切なんですねエ。人類みな兄弟といいますし。

Ⅲ：そぉーかぁ、オギノメチャンとワタシは兄妹だったのかぁ。よかった！

ポ：ちがうだろって！

ス：ボクは優ちゃんが……。

ポ：ナニいってんだヨ！　亜美が最高！



ポチ賞の上

こういうのはめずらしいはまりワザですね。でも、やはり得になるものでもないので、ポチの上です。ポ



Q：迷宮組曲で、お店の人に「だんろの上で2秒おせ」っていわれたのですが意味がわかりません。どうか教えてください。A：だんろの上にブロックが3コあって、そのうち2コは壊せるでしょ？　そして残ったブロックを横から約2秒ほどおしてみると……　ねっ！　わかっ

迷宮組曲 浦上守〈和歌山県〉

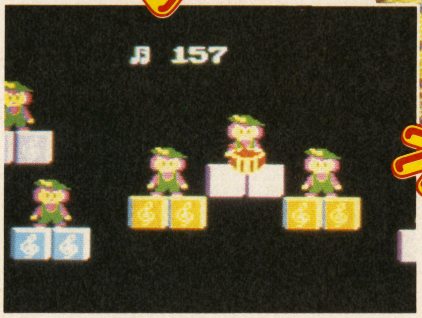
募集！ 連射装置・高給優遇

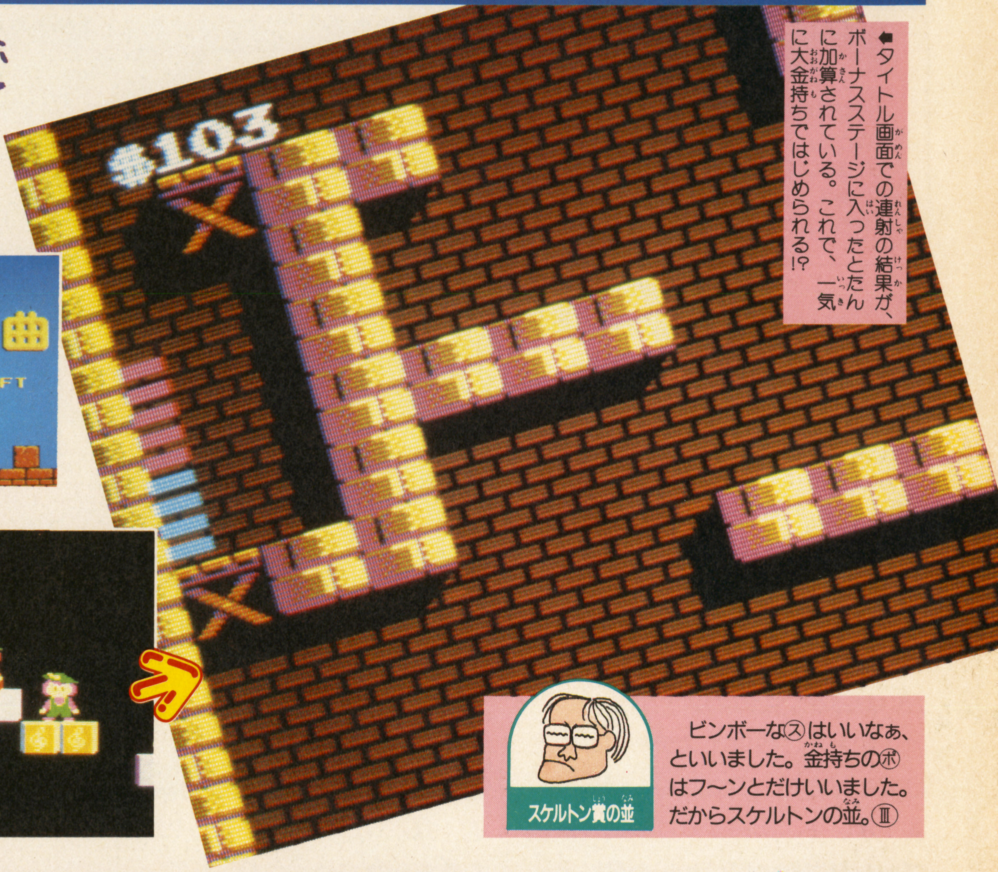
解説

水晶をとってからゲームオーバーにして、タイトル画面で連射測定をする。それでコンティニューすると、ボーナスステージに入ったときに、連射測定の結果が加算されている。









⬅タイトル画面での連射の結果が、ボーナスステージに入ったとたんに加算されている。これで、一気に大金持ちではじめられる!?

㋜：これは、もってるジョイスティックの連射速度がものをいうね。

㋭：ジョイカードがオレは好きだぜ。

㋜：ボクはアスキースティックターボがいいな。

Ⅲ：ワタシは……。

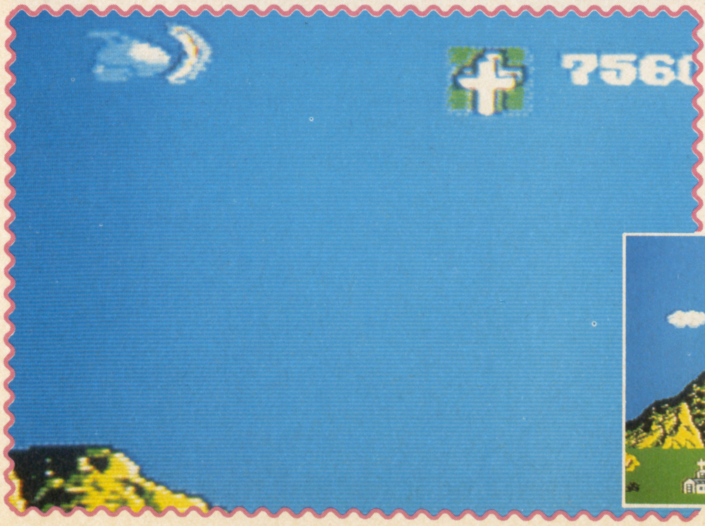
㋜&㋭聞きあきた！

スケルトン賞の並

ピンボーな㋜はいいなぁ、といいました。金持ちの㋭はフ〜ンとだけいいました。だからスケルトンの並。Ⅲ

もえろツインビー 大島勇〈神奈川県〉

超1等空中墓地はいかが!?



⬅⬇なにもないようなんだけど、とにかく撃っていれば、出てきてしまう。

解説

1面のこの場所で、地上用のタマを撃っていると、急に十字架が…。



㋭：この十字架を取ると1upだ！

Ⅲ：アッ！ それはワタシのベルでしょ！ せっかく育てたのにぃ〜！ ドカ〜ン！ （ポチのキャラ）

㋜&Ⅲあっ、タマシイが！

Ⅲ：それはワタシが……。

㋜：ざんねんでした！ これでボクには、レーザーがついたもんね。

㋭：な〜にやってんだろ！



スケルトン賞の並

こんなにいろんなキャラクターがあると、つい、とり合いになっちゃうネ。今回はスケルトンの並です。㋜

たでしょ？ ウ〜ン、それにしても主婦層以外でMkⅢを指名してくるとは…… ワルキューレのイラスト入りで送ってくれた、とく名さん、またなにかあったらハガキくださいネ。ワタシはポチのように自分から返事出したりはしませんがハガキは大切に保存しますので。 Ⅲ

怒
村松義生〈京都府〉

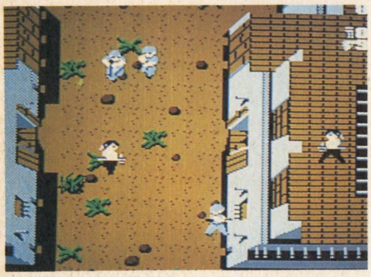
怒号双肩 (あっ! まちがえちゃった!)

解説
2Pが死んで半透明のとき、1Pは先に進む。2Pが下に消え、上から現れるとムテキ。



➡こうして2Pを追い出します。





⬅こんなところも歩けます。フツーじゃムリだもんねっ!!

ス:これは、けっこう気がついた人がいたみたいですね。
ポ:でも、これは1ステージの中だけなんだろ? 役立たね〜じゃん!
Ⅲ:ま、1ステージがけっこう長いゲームだから、いいんじゃない?
ス:今日はやさしいんだネ。
Ⅲ:なにしろ、ペン子さんを助けられたもんだから、うれしくて。
ポ:いまごろナニいってんだよ!

⬆足がない! そうです、こいつは幽霊なのです。ハイ。



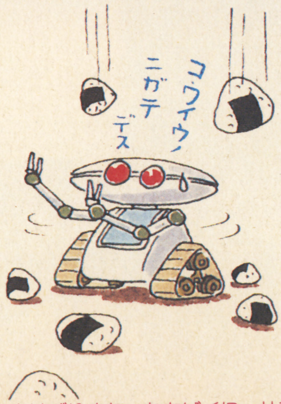
スケルトン賞の並

これで全面クリアもできれば、すごいけどね。1人で戦わないといけないから、スケルトンの並かな? Ⅲ

デッドゾーン
佐伯昇〈長崎県〉

サヨナラなんて、あんまりだ





⬅かけずりまわったあげくに、サヨナラだなんて、ひどい話だなァ。プンプン。

解説
3Fのボーナス面で、おにぎりをひとつもとれないとサヨナラとでる。

ス:このテのゲームなら、ボクの天下だ。
Ⅲ:あれ? 8Fのパスワードで、さんざん悩んでたのはダ〜レ?
ス:うるさいな〜。すぎたことでしょ。
ポ:……出番がない。



ポチ賞の並

デッドゾーンは質問が山ほどきてるけど、答えられないよ。自分で解いてね。ポチ賞の並かな。 ス

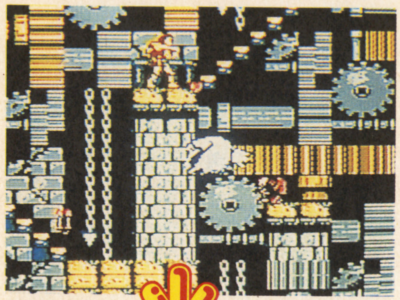
Q:トランスフォーマーでコンティニューやラウンドセレクトはありますか? A:コンティニューはゲームオーバーって出ているときにⅠコンのⒶⒷセレクトを全部おしたままスタートすればいいんだ。ラウンドセレクトはまだ見つかってません。1面を選ぶ以外はネ。

悪魔城ドラキュラ　丸谷貴史〈埼玉県〉

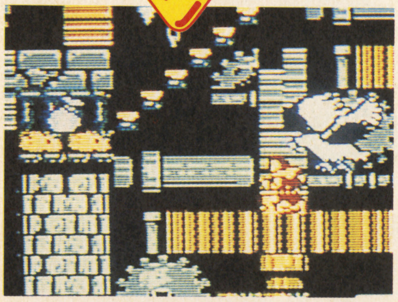
注意1秒・ドル1,000点

解説
17ステージの写真の場所で、しゃがむと、左上の床に、ドル袋出現。

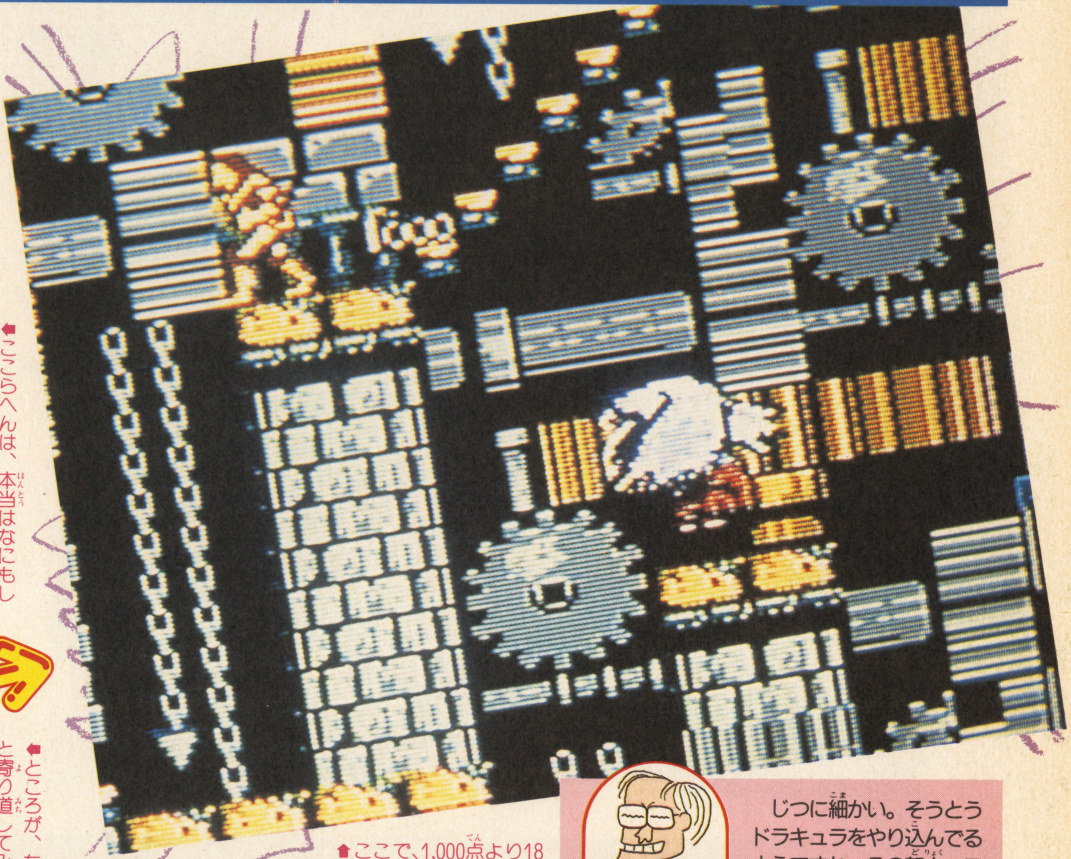
ポ：やるじゃん！
ス：まだ発見されてなかったんだね。
Ⅲ：こんなところ、敵が多すぎて1,000点くらいのためにに行くのはムダ！
ポ：い～じゃん！　好きなんだから！



⬅ここらへんは、本当はなにもしないで、つっ走るほうがいいね。



⬅ところが、ちょっと寄り道してみたら、ラッキー！だぞ。



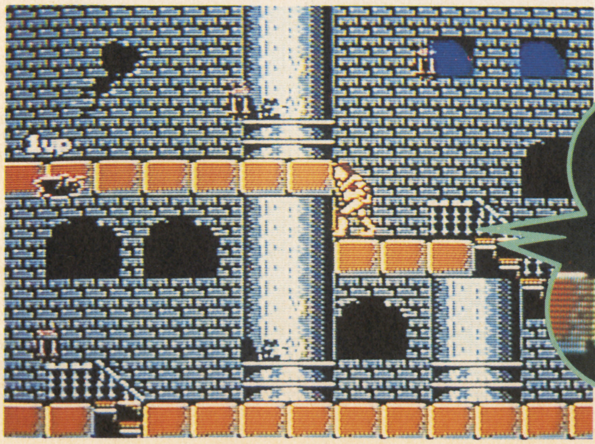
⬆ここで、1,000点より18ステージに急ぐス。隠ればかりを探すポってね。

スケルトン賞の上

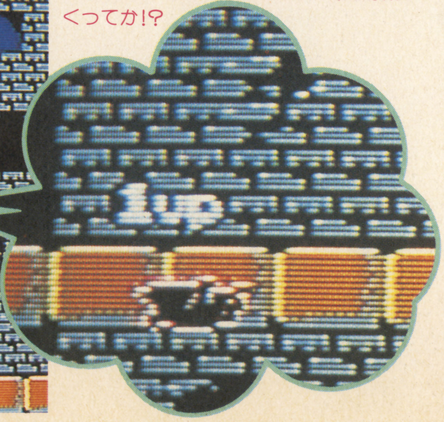
じつに細かい。そうとうドラキュラをやり込んでるようですね。その努力、スケルトンの上です。Ⅲ

悪魔城ドラキュラ　藤井佐千子〈埼玉県〉

またまた1UPみ～っけ♥



⬅ウリウリ～！　っとおせば、命の泉わくってか!?



解説
S21の写真の場所で、✚ボタンの上をおしていると、1upが出現する。

Ⅲ：えっ！　こんなとこにあったの？
ポ：ダッセー！　知らなかったかよー。
ス：あれ、ポチ知ってたの？　これ……？
ポ：ハガキを見て知ったの！



スケルトン賞の並

1upやボーナスの大好きなポチのひとことで、スケルトン賞の並をあげることに決まりました。Ⅲ

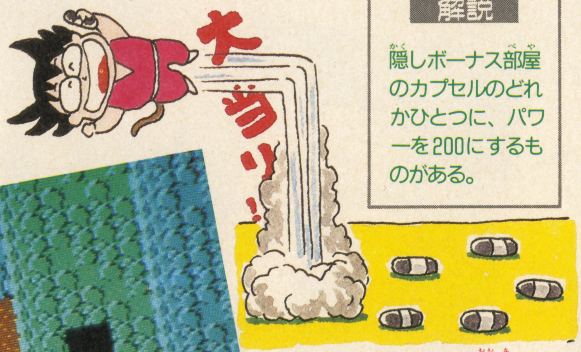
Q：裏ゼルダで手紙をくれるおじいさんはどこにいるんですか？　A：前にやったように、横をA～Pの16コ、縦を1～8に分けたときに、手紙をくれるおじいさんはBの2にいます。ついでに言っちゃうと岩のどこかに隠れていますから、岩をこわしてみてください。Ⅲ

ドラゴンボール 山崎裕〈東京都〉
クジ引きでパワーを200に!



⬅このどれかに、当たりがまざっているんだ。

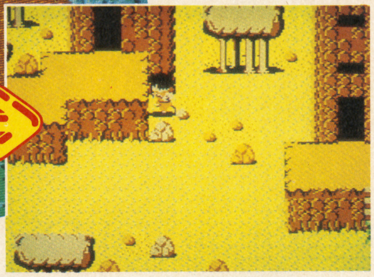


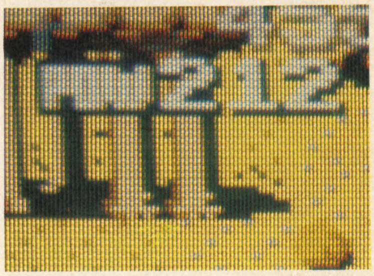


解説
隠しボーナス部屋のカプセルのどれかひとつに、パワーを200にするものがある。

ポ：先週のドラゴンボール、読みそこなっちまったよ。
Ⅲ：え？ ナニそれ。
ス：なんだよ、MKⅢはドラゴンボール、読んだことないの？
Ⅲ：ワタシは、アニメはマジカルエミ、マンガはコロコロボロンしか知りません。

⬅でた!! こうなれば、大当たりだ。
⬇自然に、外へだされちゃった。
➡よく見ると、パワーが200に!! でも、なかなか当たらないんだよね。







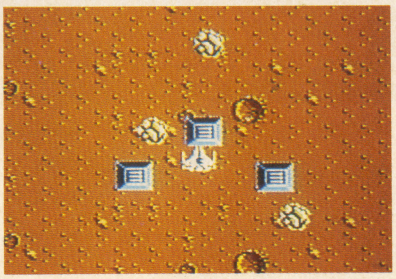
スケルトン賞の並

なんだか、年末大売出しのくじ引きに当たったみたいな気分だぜ。ま、スケルトンの並かな。ポ

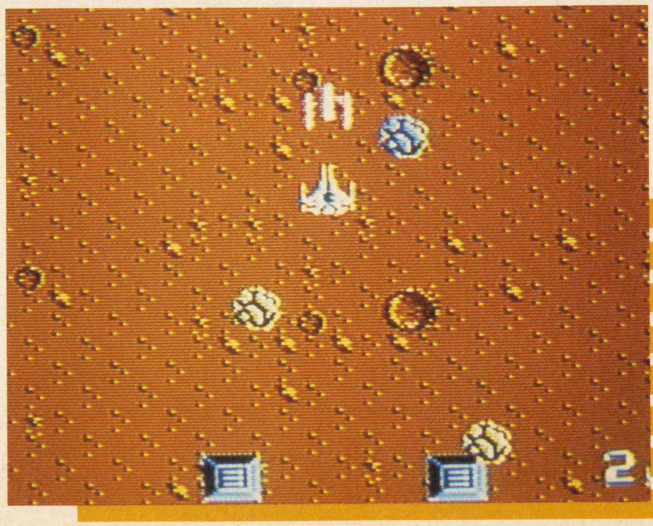
ザナック 木村英史〈山形県〉
あっ! とゆ～まに3連射

解説
パワーチップの入ったBOXに体当たりすると、5段階パワーアップだ。

➡つっこめ!! といちいちわめくと、きらわれるよ、ポチ。



➡ゲームスタート直後から、このとおり。当たりでよかったね、スケルトン。



ポ：水村裕美サン、返事書くから、また手紙くださ～い!!
Ⅲ：バカいってないで、仕事しなさい！
ポ：ファンレターに返事だすのが悪いかよ！
ス：ど～せ、女の子の手紙にだけでしょ。



スケルトン賞の並

スタートしてスグに、こんなにパワーアップできるなんて便利だね～。スケルトン賞の並をあげます。ス

Q：タイガーヘリに隠しコマンドありますか？ A：今のところはコンティニューだけみたいです。ゲームオーバーって出てるときにⒶⒷをおしながらスタート。あれ？ これじゃトランスフォーマーと同じになっちゃう。ほかにコマンドがあるかもしれないから、探してみてネ。

ザナック
小川純一〈熊本県〉

フルパワーアップし・ま・しょ



解説

A3の丸い目の石像を撃つと、特殊弾と通常弾がフルパワーアップ。

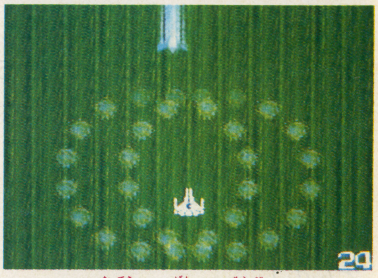
ス：3のフルパワーは便利だな〜。

Ⅲ：ワタシは7のほうが好きだけど。

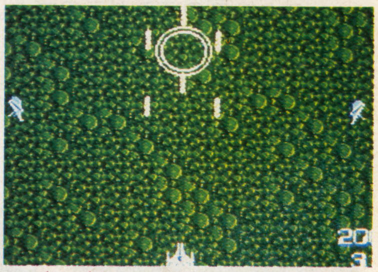
ポ：オレは5だな。気持ちいいぜ、コイツを使うとさ。

ス：あ、死んだ！

Ⅲ：最後はウデが問題だね。



⬆ほとんど無敵の3番フル装備。



⬆7番の場合は、気分的にムテキになれる。

⬅ウーン、この感覚、0番だってかなりなもんになっちゃうもんね！



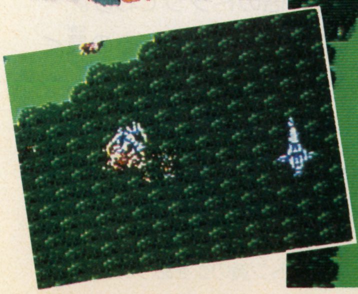
スケルトン賞の並

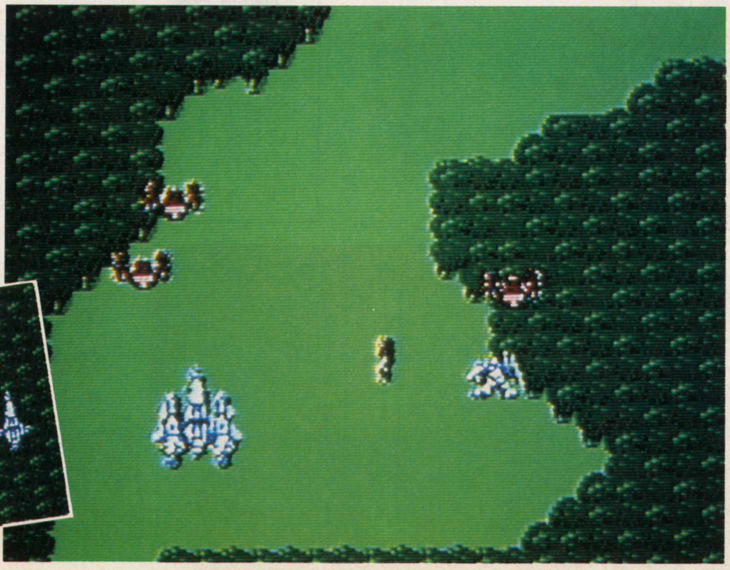
せっかく、フルパワーアップしても、ウデがなければダメですね。スケルトン賞の並をあげます。 Ⅲ

ガルフォース
野村多聞〈千葉県〉

こまったときのⅡコンだのみ







解説

ゲーム中にⅡコンのⒷをおすと、ブロンディが出てきて、Ⅱコンでコントロールできる。

⬅身をもって戦うブロンディ。でも、ボニーを助けたっけ？ ダレか、のってるのかな？ それとも……？

ポ：この手のゲームって、にがてなんだよなぁ。

Ⅲ：どうして？ シューティングは得意でしょ。

ポ：かわいい女の子がやられるゲームはねエー。

ス：わがまま……。



ポチ賞の上

わがままなポチが、勝手に賞を決めてしまいました。ポチ賞の上だそうです。次回に期待してるよ！ ス

Q：ガルフォースのタイトルに出てくるヘンな字はなんて書いてあるんですか？ A：女の子たちが全部出てきたあとでPUSH STARTになったらリセットボタンをおしてみよう。タイトルの部分がヘンな字に変わるよね。これが解読のためのヒントになっているんだ。

ザナック
吉田茂雄〈青森県〉

6度目の正直はレーザーだい

解説
5を6つとると、特殊弾がリワインダーからレーザーに変わる。

ス：う〜ん、なかなか、A5から先に行けないな〜。

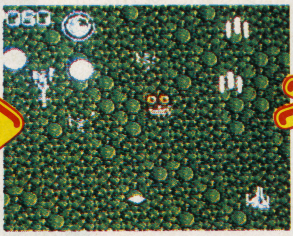
ポ：だから、3なんか使わずに、5を使えっていってんの！

Ⅲ：3より7のほうがラクだよ。

ス：あ〜!! やられた！

ポ：やっぱり、スケルトンはウデをみがいたほうが早いぜ！


⬇5をず〜っと、とっていくと…。


⬇弾が大きくなっていって……。



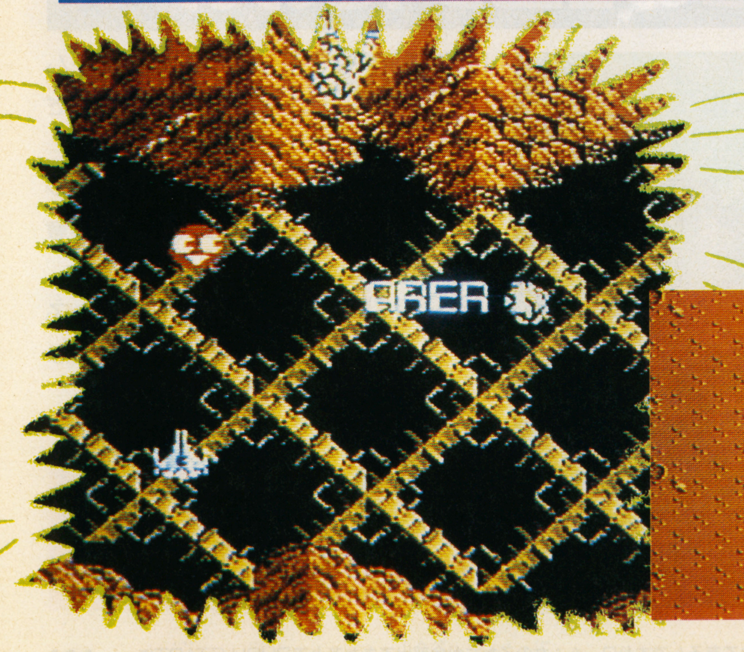
このとおり、リッパなレーザーになりましたとき。

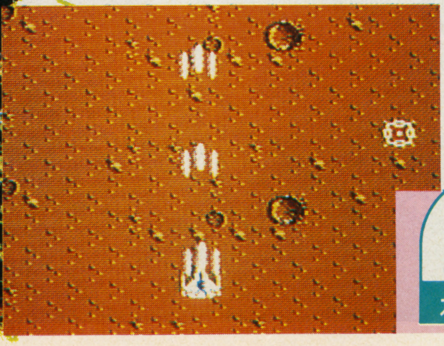
スケルトン賞の並

ポチが横で見てなければ、もっと先まで行けるんだよね。あいつうるさくって。スケルトン賞の並かな。ス

ザナック
早川隆一〈宮崎県〉

ゲームはハジメがカンジン




⬆このとおり、1UPして連射になってます。

⬅ホラ!! 赤くなった。

解説
A1の最初にでるサートを特殊弾で連射すると、赤いランダーに変わる。それをとると、1UP+速射になる。

ポ：なに、この解説。ぜんぜん説明になってないじゃん。みんなよく聞けよ。A1の最初に出てくるサートを撃つと、ランダーに変わるんだ。そのランダーをさらに撃つと赤くなるから、それをとる。すると、1UP+連射で2倍のトクってわけ。

Ⅲ：ねエポチ、しゃべるの長くない？ それだと、スケルトンの出るところがなくなるよ。


スケルトン賞の並

ゲームスタート直後に、こんなにもうかるなんて、いいゲームですね。スケルトン賞の並をあげます。ス

ラビィを例に解読してみよう。 RABBY SUB-LEADER AGED 19 HUDANWA CHINCHAKUREISEIDE OCHITSUITERU GA NAKAMANOTA MENIHITORIDAI TANNA SA KUSENNI DERUHODONO KOUDOURYOKU HANDANRYOKUMO MOCHIAWASETE IRU と書いてある。これを読んでみよう。ラビィ、サブリーダー ↗

ガルフォース
増嶋健〈東京都〉

あ～あ、美人だいなしだ～

解説

ディスクをB面に入れかえるとき、ディスクをぬいてリセットするだけ。

㋭：なんだよ、コレ～!?

Ⅲ：かわいい女の子たちがだいなしじゃない。

㋜：そういえばMkⅢはアニメの女の子好きだね。

Ⅲ：ブ～ッ!! マジカルエミだけで～す。







⬅⬆タイトルとラビィはフツーなんだけど…。⬇え～！ これがパティなの～!? ➡ポニィになると、もうなにがなんだか……。



ポチ賞の上

MkⅢはゲームもしないで、女の子たちばっか見てんだぜ。ブキミ～！ ポチ賞の上をやるぜ。㋭

怒
横山公延〈富山県〉

おや!? 戦車が分裂したゾ

解説

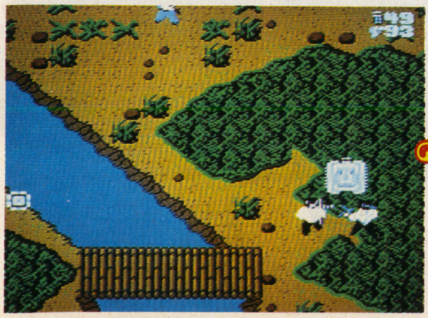
1つの戦車に1Pと2Pをかさね、同時にのると、戦車が2台になる。

㋭：ちなみに、ヘリコプターでもできるんだぜ！

㋜：ポチはエス・エヌ・ケイのゲームにくわしいなぁ。

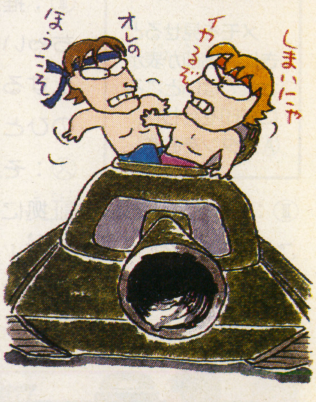
㋭：ほっといて！

⬇こうやって、1台に2人でると……。





⬆こんなぐあいに、2台に分裂するんだ。



ポチ賞の上

エス・エヌ・ケイの辻さん、吉野さん、元気～？ てことで、ポチ賞の上をやろうか。㋭

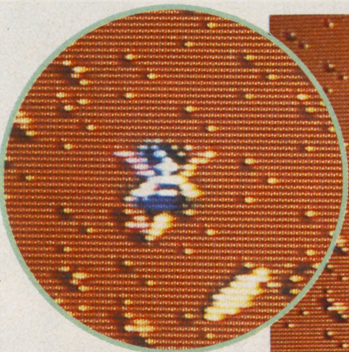
年齢19才、ふだんは沈着冷静で落ちついているが、仲間のために1人大胆な作戦にでるほどの行動力、判断力も持ち合わせている。となっている。タイトルがヘンな字に変わったものは、実はアルファベット順に字が並んでいるものだったんだ。これを使って全部解読してみよう。

ザナック
里見道明〈東京都〉

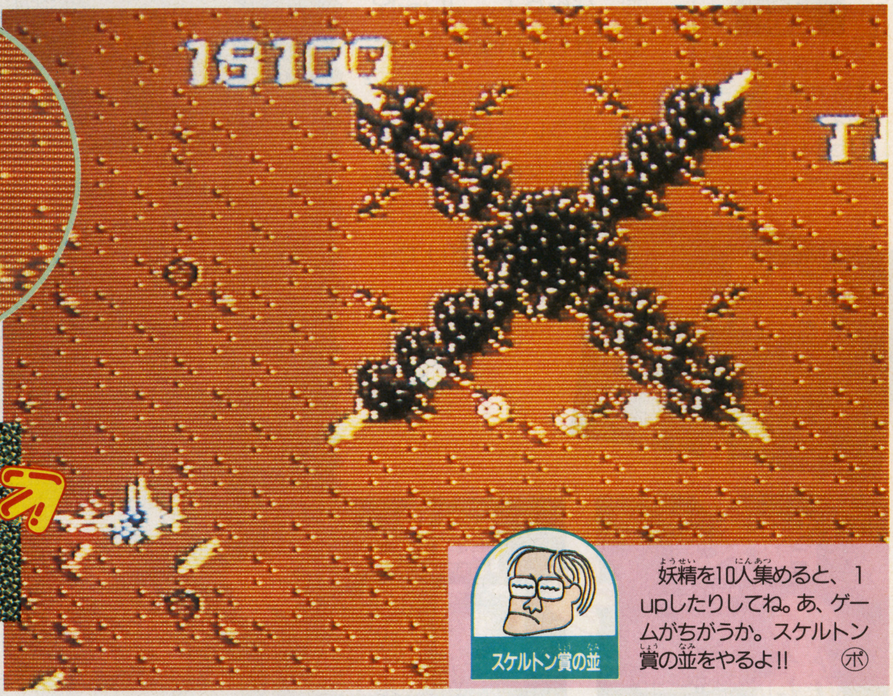
お助けキャラ、登場!!

解説
A３の最初のほうの青い箱を撃って助けると、力をかしてくれる。

㋭：青い箱はＡ３がはじまってスグ左にある。妖精を助けると、画面上の敵を全滅させてくれて、要塞もかたづけてくれる。

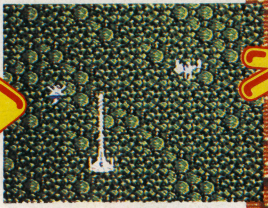


⬆➡な〜んて力強い味方なんでしょ。アリガト!!





⬆ボヤっとしてると、とおりすぎちゃうから、すばやく！



⬆フェアリーさんですの。これじゃ、ペルシャか。

スケルトン賞の並

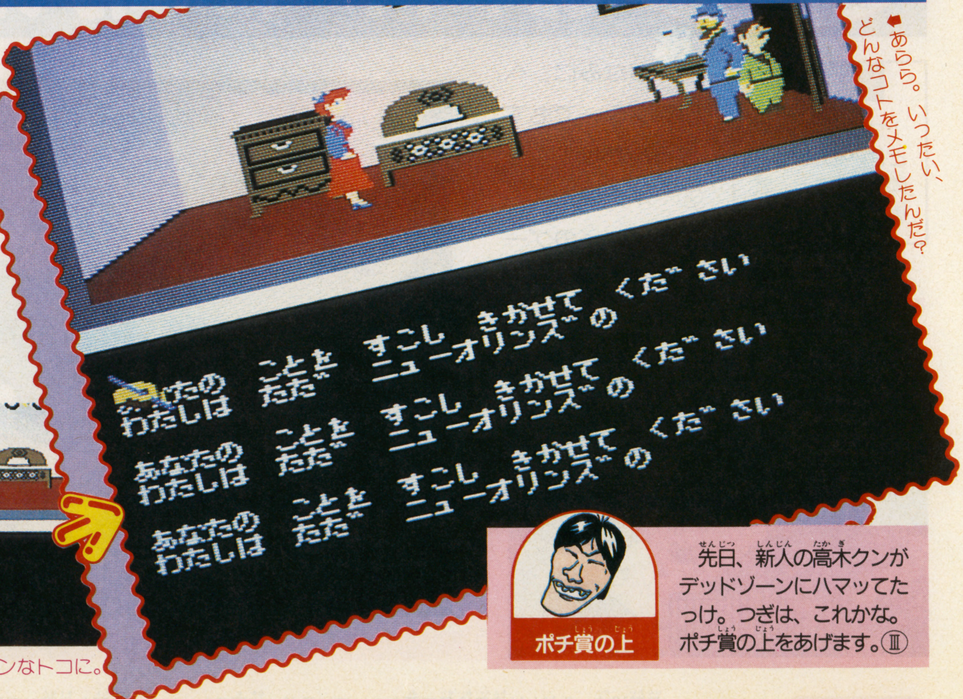
妖精を10人集めると、１upしたりしてね。あ、ゲームがちがうか。スケルトン賞の並をやるよ!! ㋭

ミシシッピー殺人事件
森正紀〈神奈川県〉

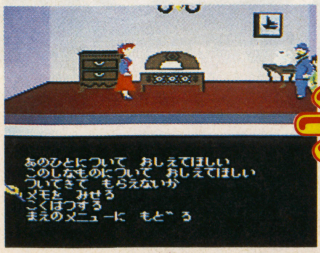
これも証拠？　おかしなメモ

解説
メモを見せるときに、名前が表示されてないところに矢印を合わせ、Ⓐボタンをおす。

㋭：なんだ、これは!?
㊂：推理ゲームをナメちゃいけない。ひょっとすると、これも証拠のひとつかも……。
㋜：そんなバカな！
㊂：い〜え、意外な証拠に、意外な犯人。これが推理ゲームの定石！
㋭：じゃあ、犯人はプレイヤーじゃん。



⬅あらら。いったい、どんなコトをメモしたんだ?



⬆メモをとるのを忘れないようにね。



⬆おや、矢印がヘンなトコに。

ポチ賞の上

先日、新人の高木クンがデッドゾーンにハマッてたっけ。つぎは、これかな。ポチ賞の上をあげます。㊂

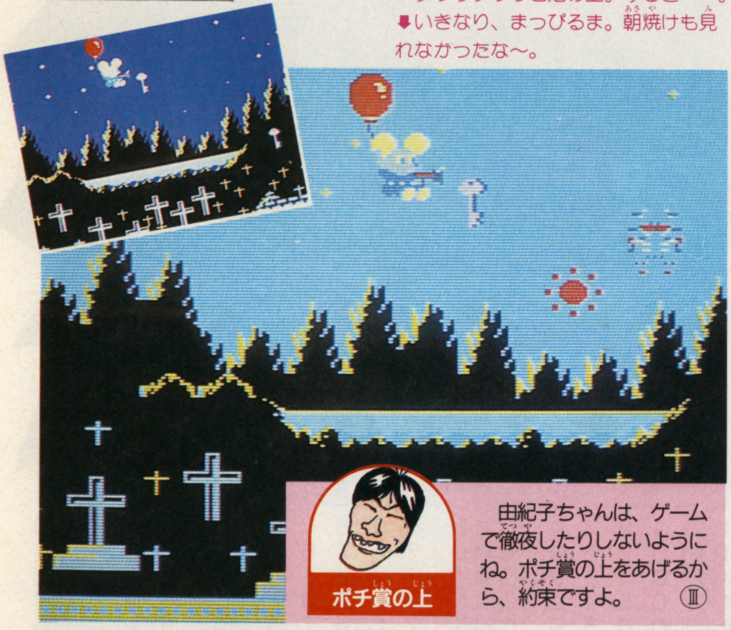
Q：悪魔城ドラキュラで、１ブロックのボスを倒したあとの赤い玉を使ってなにかできますか？　A：玉をとってⒶⒷボタンをおしていると、最後に勝利のポーズをする。それから、時計を使った直後に玉をとると、音楽がちょっとだけ変になる。こんなもんだと思いますョ。

マッピーランド 足立由起子〈兵庫県〉
わ〜い！徹夜しちゃった

解説
ゴーストタウンで、池の上を風船につかまって通ると太陽が出る。

ス：これって、徹夜したみたいな感じだね。
ホ：徹夜は体によくない。徹夜でゲームするのは、もっとよくない。
ス&Ⅲ：ポチは毎日してるじゃん！

⬅フワリフワリと池の上。すると……。⬇いきなり、まっぴるま。朝焼けも見れなかったな〜。

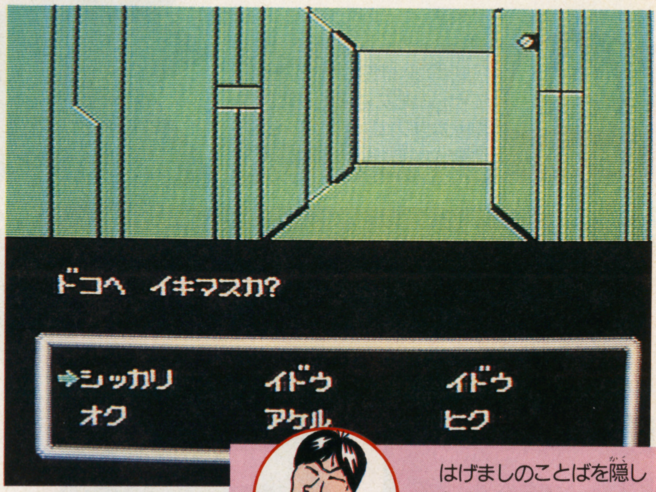


ポチ賞の上
由紀子ちゃんは、ゲームで徹夜したりしないようにね。ポチ賞の上をあげるから、約束ですよ。Ⅲ

デッドゾーン 藤原喜章〈石川県〉
マリーの声が聞こえる？

解説
4Fの通路を2回進みイドウにして、✚のどれかとⒷを連打する。

ス：連打するってとこが、笑えるね。
ホ：だって、なるんだから、しょ〜がないじゃん。タイミングがむずかしいんだぜ。
Ⅲ：うっかりおしすぎると、元にもどる。
ス：あぶなっかしいワザだなァ。



⬆イライラして、ボタンを連打すると現れる、はげましのことば。感激!!


ポチ賞の上
はげましのことばを隠しておくなど、プログラマーさんもオシャレですね。ポチ賞の上をあげましょ。Ⅲ

Q：マッピーランドでなにか裏ワザはありますか？ A：ゴール直前の柱なんかの右に立っていると、御先ぞ様が来ても平気になる。場所によっては、御先ぞ様がおもしろいことになる。トランポリンをずれてとぶと、いつまでも切れない。あとは……ウーン、まだないしょ！

ファミリースタジアム
山田真(愛知県)

パスワードの法則を発見!!

解説

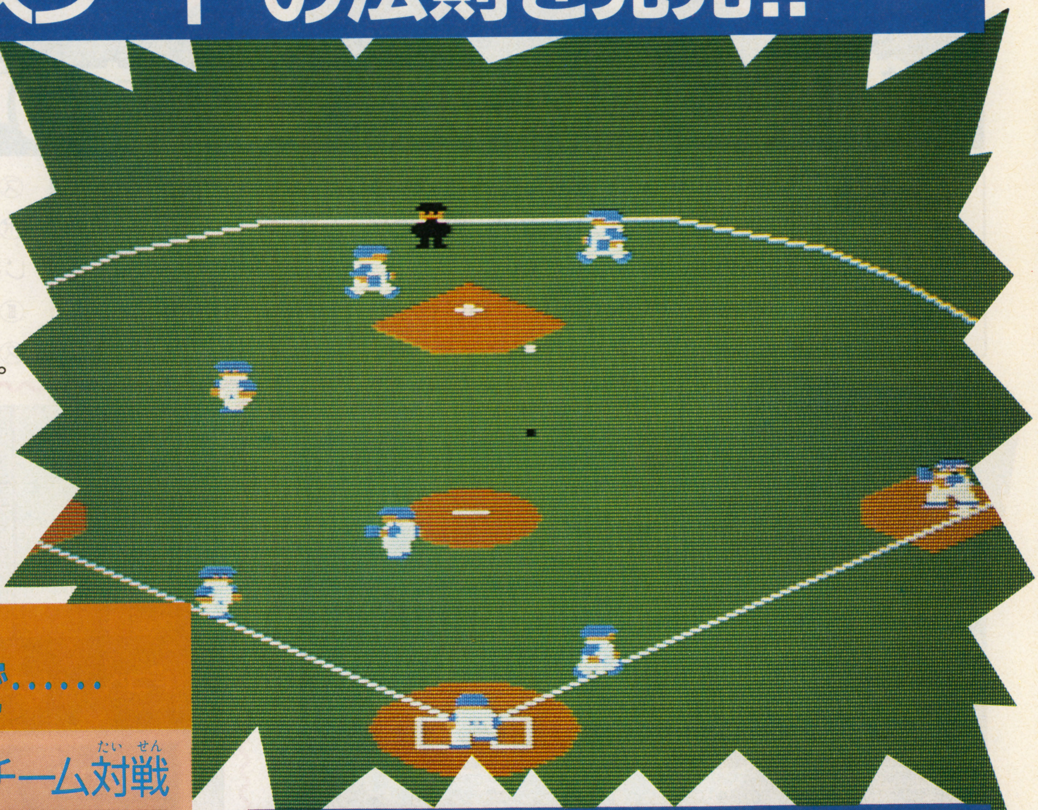
『プロ野球ファミリースタジアム』の1Pパスワードの法則が解明された。

ポ：なにこの画面？

Ⅲ：ファミスタで、あるコマンドを入れると、同一チームが対戦するんだって。

ポ：そりゃスゲー。ってことはいきなり上位チームとの対戦もできるわけ？

Ⅲ：もちろん。下の表を見れば一発だよ。





ナカジ賞の上

これは、ある公式を使って出したものなんだけど、なかなかスゴイ。Nチームの表はキミが作ってね。ス

実証!!

右のパスワードで……

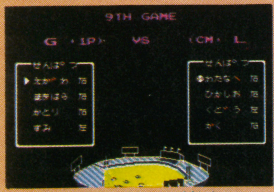
いきなり9回戦



↑Gチームを選んで、"0909"を入れると……。



↑コンピュータはLチームを選択する。



↑この試合に勝てば優勝、という9回戦だ。

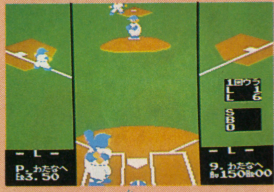
同一チーム対戦



↑たとえばLチーム対Lチーム。コマンドは"9918"。



↑えッ？ 両方Lチーム。先発は二人ともわたなべ……。



↑わたなべが投げてわたなべが打つという珍画面も登場。

各チームのコマンド

G対S	0 2 7 9	C対S	7 2 8 5	W対S	4 2 9 1
G対D	0 3 6 9	C対D	7 3 7 8	W対D	4 3 8 7
G対W	0 4 5 9	C対W	7 4 7 1	W対W	4 4 8 3
G対F	0 5 4 9	C対F	7 5 6 4	W対F	4 5 7 9
G対T	0 6 3 9	C対T	7 6 5 7	W対T	4 6 7 5
G対C	0 7 2 9	C対C	7 7 5 0	W対C	4 7 7 1
G対R	0 8 1 9	C対R	7 8 4 3	W対R	4 8 6 7
G対L	0 9 0 9	C対L	7 9 3 6	W対L	4 9 6 3
G対G	できない	C対G	7 0 2 9	W対G	4 0 5 9
L対S	9 2 8 1	T対S	6 2 8 7	D対S	3 2 9 3
L対D	9 3 7 2	T対D	6 3 8 1	D対D	3 3 9 0
L対W	9 4 6 3	T対W	6 4 7 5	D対W	3 4 8 7
L対F	9 5 5 4	T対F	6 5 6 9	D対F	3 5 8 4
L対T	9 6 4 5	T対T	6 6 6 3	D対T	3 6 8 1
L対C	9 7 3 6	T対C	6 7 5 7	D対C	3 7 7 8
L対R	9 8 2 7	T対R	6 8 5 1	D対R	3 8 7 5
L対L	9 9 1 8	T対L	6 9 4 5	D対L	3 9 7 2
L対G	9 0 0 9	T対G	6 0 3 9	D対G	3 0 6 9
R対S	8 2 8 3	F対S	5 2 8 9	S対S	2 2 9 5
R対D	8 3 7 5	F対D	5 3 8 4	S対D	2 3 9 3
R対W	8 4 6 7	F対W	5 4 7 9	S対W	2 4 9 1
R対F	8 5 5 9	F対F	5 5 7 4	S対F	2 5 8 9
R対T	8 6 5 1	F対T	5 6 6 9	S対T	2 6 8 7
R対C	8 7 4 3	F対C	5 7 6 4	S対C	2 7 8 5
R対R	8 8 3 5	F対R	5 8 5 9	S対R	2 8 8 3
R対L	8 9 2 7	F対L	5 9 5 4	S対L	2 9 8 1
R対G	8 0 1 9	F対G	5 0 4 9	S対G	2 0 7 9

Q：スーパーモンキーでなにか隠しコマンドはありますか？　A：Iコンの Ⓐ と Ⓑ をおしたままスタートさせると、ゴビサバクから始まる。このほかにらくよう、ちょうしゅう、たくらまからはじめられるのもあるんだけど、これはゲームを進めていけばわかってくるョ。

マッピーランド 大塚真明〈東京都〉
コドクなネコジャラシ

解説
マッピーがクリアする前、物かげに隠れたときにⒶボタンをおす。

㋭：ど〜して、マント犬は、このハガキをもってかね〜んだ！　ボツだよ、ボツ!!
㋜：ファミコン戦士ツカダが、このハガキのワザで遊んでたせいらしいよ。
㋭&Ⅲ：しょ〜もない！



⬆家のカゲで、ひっそりとゆれるネコジャラシに、あなたはなにを感じますか？　な〜んちゃって。

ポチ賞の並
これはもう、ポチ賞の並以外はつけられませんね。ボツでないだけ、まだましでしょ？　Ⅲ

怒 増嶋健〈東京都〉
空を飛ぶ「怒」タイトル

解説
ゲームスタートして、飛行機が現れた瞬間にリセットボタンをおす。



➡これをだすのは、なかなかビミョーなタイミングが必要です。



㋭：あれ？　また増嶋だよ。ボツ常連の。
Ⅲ：まるで、買ったゲームをかたっぱしからリセットしてるみたいだね。

ポチ賞の並
熱心にハガキを送ってくれるのはウレシーけど、勉強はしてるのかな？　ポチ賞の並をあげましょ。㋜

スーパーマルカツブラザーズ情報部員ぼ集中

各賞のランク

ナカジ賞の上　原稿料1万円＋ディスクシステム	スケルトン賞の上　原稿料として7千円	ポチ賞の上　原稿料として3千円
ナカジ賞の並　原稿料として1万円	スケルトン賞の並　原稿料として5千円	ポチ賞の並　原稿料として1千円

このコーナーで採用された人には、各賞と情報部員証が送られます。ガンバッて、いい情報を送ってきてね。ただし、●他誌にのったワザ　●カセットをずらすなどの方法　はダメ！　正統派でナカジ賞をねらってくれ！



情報の送り先
〒160 東京都新宿区四谷
1－8－14
四谷一丁目ビル6F
Ⓜファミコン編集部
Ⓜ情報部係

Q：スーパーモンキーで、どこでも行けるというワザがあるそうですが？　A：行きたい方向に✚ボタンをおしながら、セレクトボタンをおして、ポーズがかかったらもう一度おす。そうすると山でも海でも平気で通りぬけていってしまうんだ。これでラストまで一直線だ！

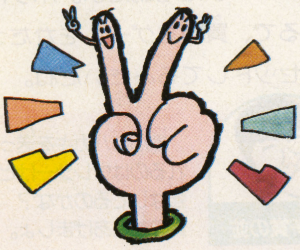
キミの実力はどのくらいか？

ゲーム別 ランキング

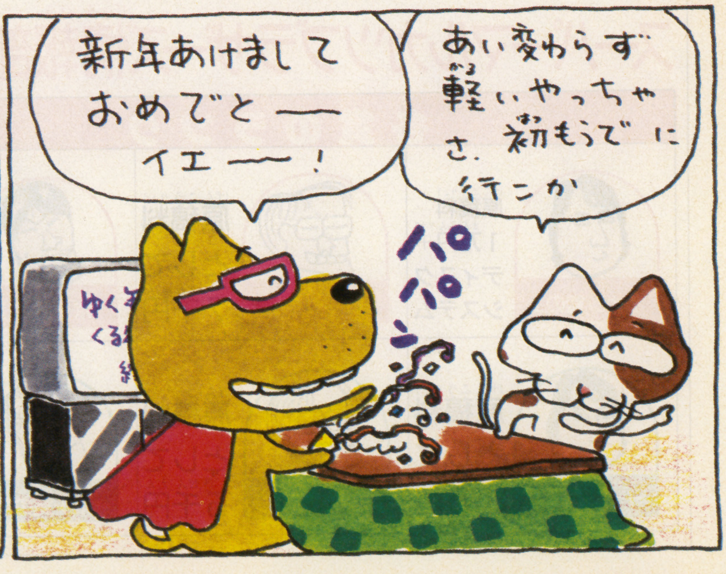
ゲーム名（メーカー名）	名人級	上級者
もえろツインビー　（コナミ）	7面をクリア	5面をクリア
迷宮組曲　（ハドソン）	王女を救出できる	3Fをクリア
スーパーゼビウス　（ナムコ）	ガンプの謎を解いた	19エリアまでいける
スーパースターフォース　（テクモ）	本当のエンディングを見れる	クレオパトラをとれる
ザナック　（ポニー）	エリア12をクリア	エリア8までいける
戦場の狼　（カプコン）	4－4をクリア	4－1までいける
ドラゴンボール　（バンダイ）	3部をクリア	2部をクリア
悪魔城ドラキュラ　（コナミ）	99ステージ以上クリア	ドラキュラをノーミスで倒せる
怒　（ケイアミューズメントリース）	1人プレイで4ステージクリア	3ステージをクリア
高橋名人の冒険島　（ハドソン）	8－4をコンティニューなしでクリア	8－4をクリア
バレーボール　（任天堂）	男子ソ連にストレート勝ちできる	男子ソ連に勝てる
じゃじゃ丸の大冒険　（ジャレコ）	ノーミスでさくら姫を救出できる	なまず太夫のところまでいける
ソロモンの鍵　（テクモ）	王女リヒタを救出できる	ルーム48をクリアできる
バギーポッパー　（データイースト）	16ステージをクリア	12ステージまでいける
スーパーピットフォール　（ポニー）	マップを見ないで全面クリアできる	ロンダを救出できる
六三四の剣　（タイトー）	全国大会に優勝できる	大会までいける
テラクレスタ　（ニチブツ）	マンドーラを倒せる	マンドーラのところまでいける
メトロイド　（任天堂）	1時間以内にクリア	1時間30分以内にクリア
スーパーマリオブラザーズ2　（任天堂）	D－4までノーミスでクリア	8－4をクリア
プロレス　（任天堂）	グレートプーマに勝てる	FWAチャンピオンに勝てる
スターソルジャー　（ハドソン）	4ラウンドで100万点	4ラウンドで80万点
北斗の拳　（東映動画）	ラオウを倒せる	サウザーを倒せる

チャートは正しく見ましょうね。

いきなりゲームをやってから、このページを開いたりしちゃいけないぞ。まず、『ブラザーズから一言』を読んでくれ。表を見るときの注意が書いてあるはずだ。たとえば、「コンティニューを使わずにだしたスコア」と、いったぐあいにね。なお、この表のデータに反論や意見のある人は、どんどんこのコーナーに送ってくださいね。





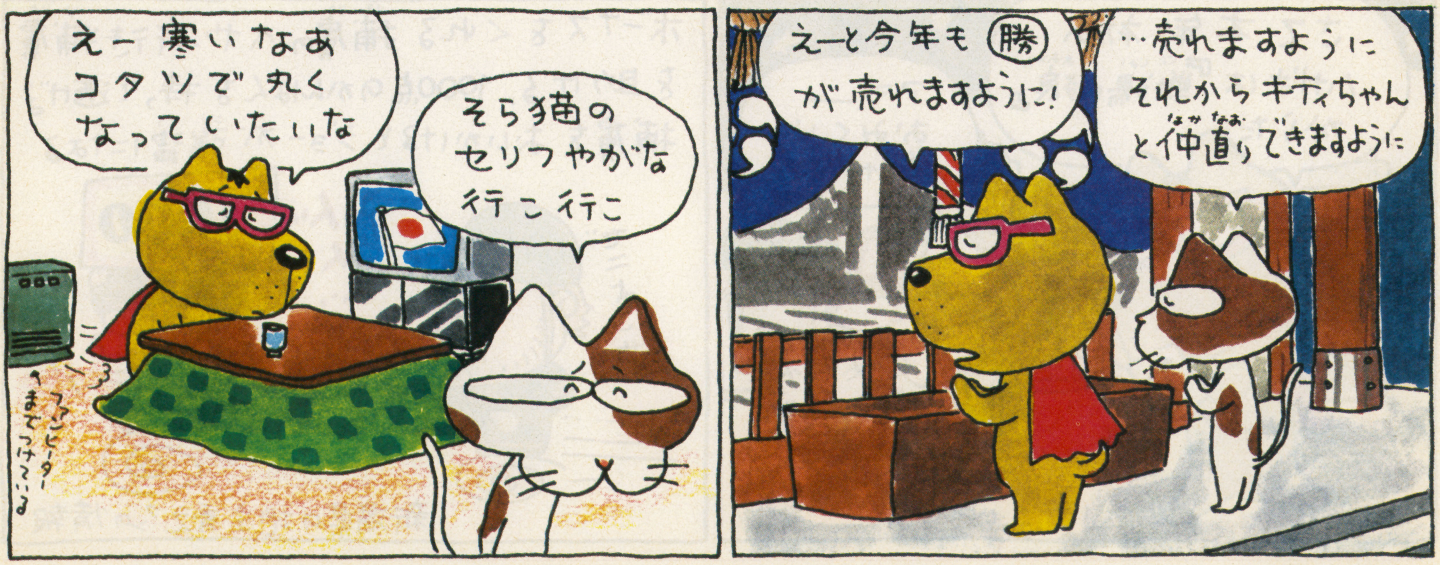


協力サークル／ファミコンインターナショナルクラブ／ウルテク研究会／ファミコンやってやるぜの会／ＦＣバトルスターズ／ＪＦＣ／ＦＣＣ／ＦＣＢＳ／ファミン子ＣＬＵＢ／ファミコンペガサス／稲田正男／ゲーマークラブ／ファンキー／カノカッチャンズ／激連射クラブ／チャレンジボーイズ

チャート

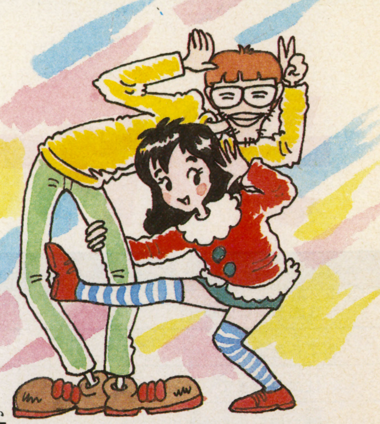
友だちのあいだで、ファミコン名人と評判のキミ。でも、全国レベルだと自分のウデがどのくらいかな〜？　と、不安にならないかい。そんなキミたちのために(勝)ファミコンは“ゲーム別ランキングチャート”を作ったゾ。名人級めざしてガンバレ!!

中級者	初心者	タコ	ブラザーズから一言
3面までいける	1面クリア	鈴がひとつもとれない	コンティニューを使わない
2Fをクリア	1Fクリア	最初の部屋からでたことがない	30分以内に
12エリアまでいける	5エリアまでいける	1エリアをクリアできない	ラウンドセレクトを使わない
時の秘石を5つ集められる	時の秘石を3つ集められる	2010年から過去にいったことがない	コンティニューを使わない
エリア5までいける	エリア1クリア	パワーアップしたことがない	コンティニューを使わない
3−1までいける	1−4までいける	地下シェルターを見つけられない	(勝)テクと連射機能つきジョイスティックを使わない
神龍を見たことがある	2章までいける	1章をクリアできない	コンティニュー10回以内
死神を倒せる	大コウモリを倒せる	ゾンビにやられてしまう	コンティニュー10回以内
2人プレイで2ステージをクリア	2人プレイで最初のゲートにいける	ゲートを見たことがない	コンティニュー10回以内
6−1までいける	1−4までいける	1−1がクリアできない	コンティニュー5回以内
女子ソ連に勝てる	女子チュニジアに勝てる	ボールがひろえない	
ザビエル館までいける	2面までいける	1面クリアできない	(勝)テクを使わない
ルーム30までいける	ルーム10までいける	妖精を見たことがない	コンティニュー20回以内
4面までいける	1面をクリア	ジャンプできない	コンティニューを使わない
ネコを救出できる	水晶玉を1つとれる	はじめのカエルにやられる	無限1upを使わない
道場やぶりまでいける	お墓までいける	2画面以上スクロールさせられない	(勝)テクを使わない
ダイコンを倒せる	チューボが倒せない	味方の機と合体したことがない	
2時間30分以内にクリア	4時間以内にクリア	丸まりをとったことがない	コンティニュー10回以内
5−4をクリアできる	5−1からさきにいけない	1−1をクリアしたことがない	無限1UPを使わない
ランキング戦で5勝できる	ランキング戦で2勝できる	ワザがかけられない	
4ラウンドで50万点	4ラウンドで10万点	敵を倒したことがない	ジョイスティックの連射機能と(勝)テクを使わない
ジャギを倒せない	ハートを倒せない	最初にでてくる敵を倒すのがやっと	(勝)テクを使わない



カコとコーダの これからのもらっぺ

ミヤーマン、テルコンにかわって、今回からはカコとコーダの"これからのもらっぺ"が始まったよ。"のもらっぺ"っていったいなんだろう。それは、これからきみたちが作る㊕のおもしろページだぞ!!



ファミコンおんち!?

私は一男一女の母です。先日子どもといっしょに、ゲーム大会にでてなんと準優勝したんです。子どもがたいへんよろこんでくれたので出場してよかったと思いました。

子供が学校に行っているあいだに、㊕を読んでいますが、わたしにできるゲームが少ないの。ファミコンおんちかしら。

鈴木　桂子　37歳・主婦

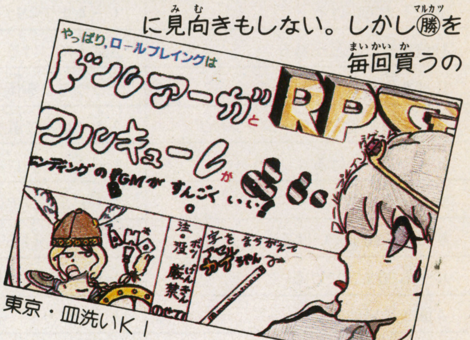
◆おかあさん、がんばって!(コーダ・カコ)

責任問題

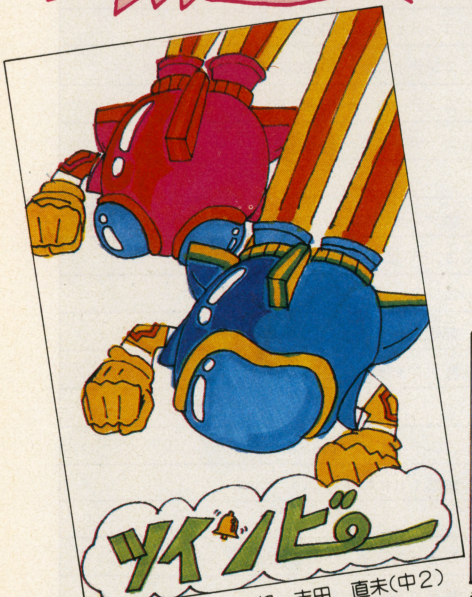
俺は受験生なので、ファミコンなんかに見向きもしない。しかし㊕を毎回買うので自然とファミコンカセットを買ってしまう。すると、自然に見向きもしないはずのファミコンにむちゅうになってしまう。……責任とれ!

ほかの雑誌はきちんとつまらなくしているからエライ。　札幌市・伊藤 宏透(18歳)

◆㊕とカセットを買っても勉強する時間つくれば良いのです。考えなさい。　(カコ)



東京・皿洗いKI



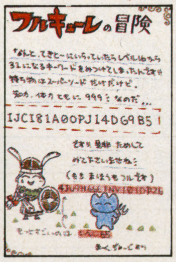
京都・吉田　直未(中2)



愛媛・菅　隆志



愛知・大高　敏夫



兵庫・岡田真由美





おたよりありがとう

亀崎　正和／曽田　健介／光吉　博之／黒川　智明／田井　智之／大野　一彦／村上　智／加瀬　敏幸／中村　仁／渡辺　直樹／原　雅智／富田　剛史
宮　明／小野尾　篤／甲斐　幸久／斎藤　文功／鈴木かおり／佐藤　浩治／森　謙吾／山川　優／仲沢　健／田中雄一郎／浅井　正敬
小林　克至／市瀬　太志／渡部　学／中野　哲雄／砂川　怜児／山田　弘和／田中　亘／原田　雅史／金田　学／嶋田　俊輔／井手　康博

聞いてくれ～

オーイ、みんな～っ！ 聞いてくれ～！ オレは、『もえろツインビー・シナモン博士を救え！』を買ってから、3日でクリアしてしまったんだ～!! これだけです。

青森市・松浦 宏憲(中1)

◆へえ～、これだけです。(コーダ)

(佐)編集長へ

私は編集長のような、おもしろい人見たことありません。どうして、そんなにおもしろいんですか？ 見てるとすごく元気が出ます。

広島県・松原 環(12歳)

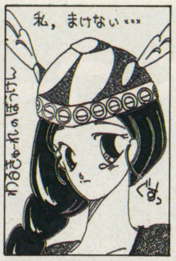
◆環さん、考えちがいをしてませんか？ 私はおもしろいのではなくて、カッコヨイのですよ。(佐)

いえ、環ちゃんは正しいです。（(勝)ヒラ社員スタッフ一同）





神奈川・吉田 紀子



愛媛・二神 紀子



埼玉・馬場 清和



札幌・川端 隆年



秋田・大塚 直子

ぼくの先生

ぼくの中学の先生は、みんなに「ナス」と呼ばれている。なぜなら、顔そのものがナスで、かみの毛がヘタになっているからだ。ほかには「ムーミン」「ガチャピン」などと、呼ばれることもある。

東京・中村 淳一(中1)

◆たとえば「長スライム」、「しずく」、かれが明るい性格ならば「電球」などというのもレパートリーに入れてほしい。(コーダ)

モンク猫へ

失恋は、なんてったってさびしいのです。元気だしてちょうだい。東京・村上 史隆(小6)

◆「…………」モンク猫はひたすら泣いて感激してます。やさしい史隆クンにカコが代わって「ア・リ・ガ・ト♥」

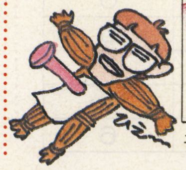
いかる弟

泣きながら帰って来た弟が、いきなり、『戦場の狼』をはじめた。弟は、なみだをながしながらも、敵がやられるたびにニタ～と笑っていた。ウウ、ぶきみな弟。

奈良県・梱本 崇

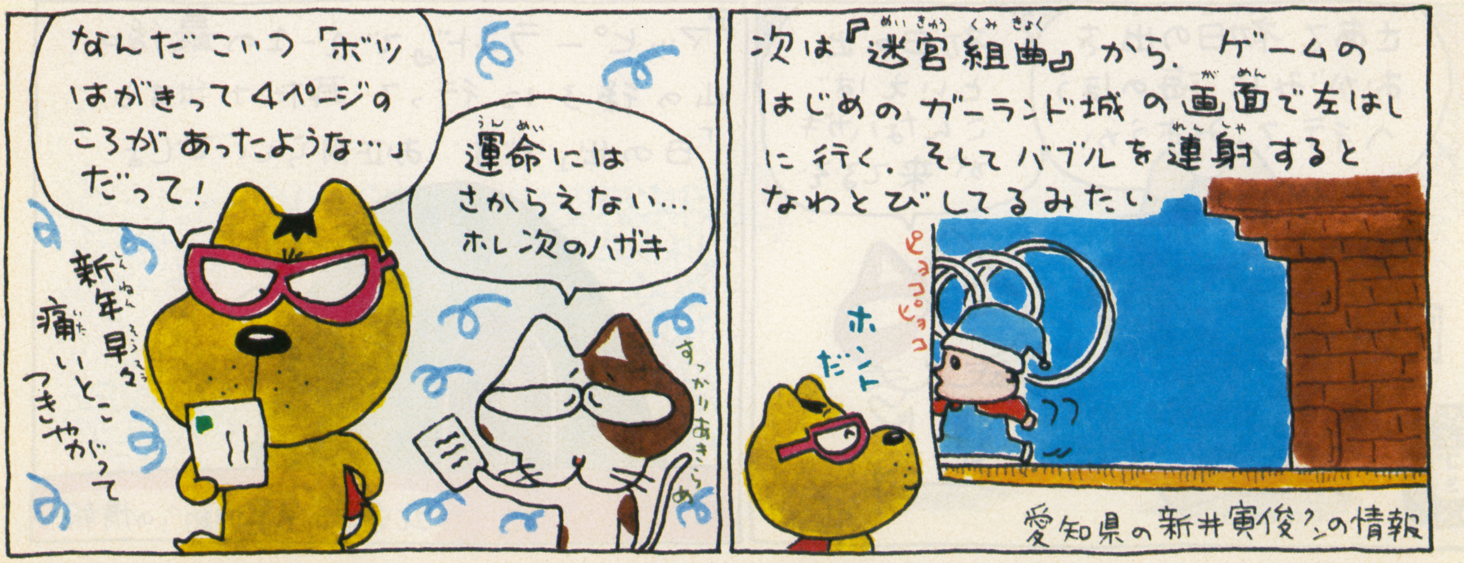
◆ヒエ～！ かなりプッツン弟ですね～ ワラ人形をつくりはじめたら要注意！

(コーダ)





千葉・オタンコナスビ



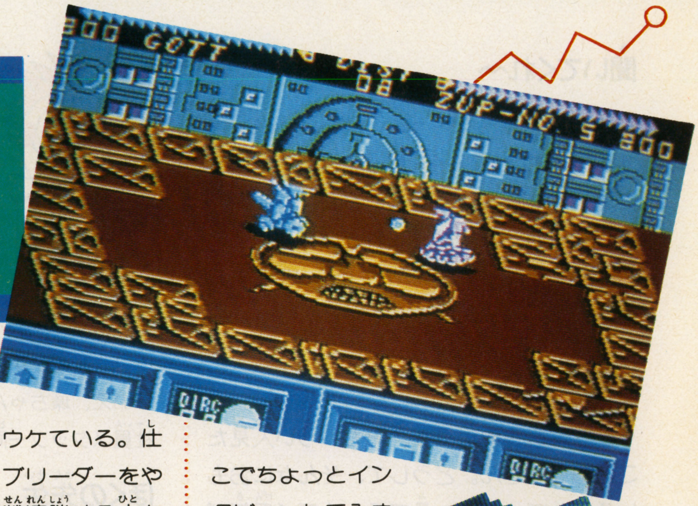
☆新しく始まった“のもらっぺ”これからどんどんおもしろくするために、きみのおたより待ってるよー！

▷〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6Ｆ (勝)ファミコン編集部“のもらっぺ”①係

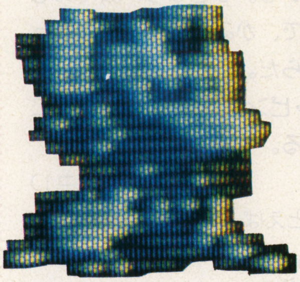
激突!!
電子紙相撲

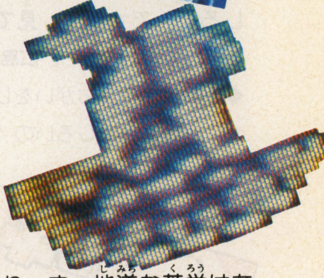
ブリーダーコーナー

今、編集部では『ブリーダー』が大ウケ！ そこで、突如としてブリーダーコーナーが始まってしまったのだ。キミも参加してみないか！



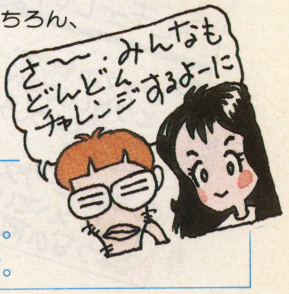
『ブリーダー』の特長は、なんといっても、プレイヤーはプレイせずに、ロボットの性能を決めるだけってとこにあるんだ。性能を決めたら、あとはロボット同士の対戦を見ているしかない。たとえ、自分のロボットが負けそうになっても、応援することしかできない。なかなか歯がゆいところもあるけど、これが編集部では大ウケにウケている。仕事をしない日はあっても、ブリーダーをやらない日はないほどだ。連戦連勝する人もいれば、負けてばっかの人もいる。負けるたびに性能を調整しては、マーク4とかナンバーをつけ、勝てば勝ったで「オレのキャラは無敵だ！ ダレの挑戦でも受ける！」な～んていってさわいでいる。ちなみに左の表は、一番勝率の良いゴトー氏のキャラの性能表。では、ここでちょっとインタビューしてみましょう。

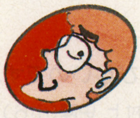




「いや～、ここまでにするには、ずいぶん苦労しました。はじめは戦うたびに調整をやり直してましたからね。ま、地道な苦労はむくわれるってことでしょう。え？ 読者からの挑戦？ も～ちろん、受けて立ちますよ。ワッハッハ。」だそうです。

TYPE：3TIRE	NAME：GOTT
SPEED	8
DEXT	7
ARMOR	7
TORQUE	5
JUMP	1
WALK	1
LASAR	8
LUCKY	1
I. Q.	6
LDIST	8
KICK	0
PUNCH	0
CHARGE	7
MIND	3
JDIST	6





てなわけで、ブリーダー大会を開きます。みなさんのキャラの性能を表にして送って下さい。優勝者には、『ブリーダー』をプレゼントします。





☆きみたちも『ブリーダーコーナー』やってみないか？
▷〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F (勝)ファミコン編集部“のもらっぺ”①係

きみも建てようファミ・御殿

気分はクリエイター

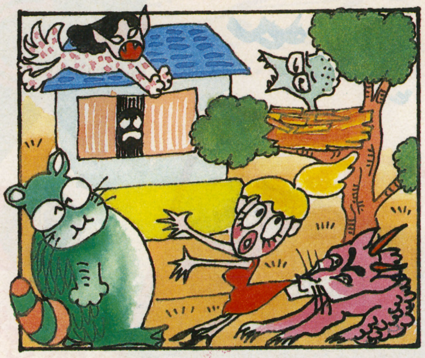
危機一髪、マルカツ動物園

マルカツ動物園の珍獣、奇獣が、ソメヤ園長がちょっと目をはなしたスキに、町中に逃げだしてしまった!! なんの罪もないふつうの人々に、被害がでてはならない。キミの役目は少しでも早くヤツらをつかまえ、動物園へもどすことだ。

キミの武器は、大日本博士が開発したスーパーガン。これはシメキリウムと呼ばれる特殊な光線を放つ。時間がたつとパワーアップし、最強のカンパーンになると、ほとんど無敵だ。

しかし珍獣たちも手ゴワい。マカタヤは人間の女性から女性へ、マメに飛び回る。ダーコはあまりビームをあてすぎると倒れてしまう。ゴットはおとなしく、ビールと枝豆につられる。強敵はカダツとノーサだ。カダツはビームを10回以上腹に命中させないと動き出さない、困ったヤツ。ノーサは気をつけないと暴れだし、1～2時間はおさまらない。キミの腕の見せどころだ。

宮城・高田　誠（高1）の作品



きみも思いついたゲームがあったら送ってくれ。従来のゲームのパロディ版でもいいぞ！　待ってるぜ～！

これが㊗のスタッフだ!

◆ヤッホー！　年末スキーに行くんだぜ。エチゴユザワに3泊だぜ。ゴーカだろ。アフタースキーは酒と温泉だぜヤッホー。㊧

◆おたよりコーナーが新年をかわりめに新しくなった。が、㊗スタッフは健在だ。みんなの意見まってるよー。　㋞記者

◆お正月休みがあけたら陽にやけていたい。雪やけでもいい。できれば"南の島"で全身こんがりと。できないだろうな㊯

◆夏休みはビールとえだまめで充実していた。冬休みはみかんとこたつに入って暮らす。　ごとう

◆〆切をたくさんかかえ、睡眠のとれない日々が続いた。87年は快適な睡眠をとる生活をゼッタイするんだ!!　ヘビジ

◆今までは忙しくて旅行に行けなかった。今は金がなくてどこにも行けない。まあ正月はズ～ッと寝てすごそうか。コーダ

◆年末はパーティーでいそがしいいそがしい。こんな時はオシャレなわたしのウデの見せどころよン。　サノちゃん

◆見習いの高木です。疲れた。今までわたしは貧乏だった。今でも貧乏で、そのうえ体力もなくなった。でもガンバルぞ！

☆採用者には㊗特製バッジをもれなくプレゼントだよ！

うれしはずかし 大バグ競争



このコーナーは、ハジをかきつづけてひらき直ってしまった人たちに、さらにハジを競い合わせようという、そらおそろしい企画だ。

今回のいけにえはコーダ。彼は、はじめて入ったステーキハウスで焼き方を聞かれ、思わず「炭火焼きにしてください。」と言ってしまったのだ。ああハズカシイ。キミの近くにいるこんなヤツのこと、おしえてくれ。

おたより ぼ集

"のもらっぺ"はきみたちの楽しいおたよりを待っている。身のまわりにおこった、おもしろ話、何でも送ってね!!

〈あて先〉

〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F

㊗ファミコン編集部"のもらっぺ"①係



☆ボツはがき！　マント犬が手ぐすねひいて待ってるぞ！

▷〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷1丁目ビル6F ㊗ファミコン編集部"のもらっぺ"①係

飛龍の拳

〜奥義の書〜

ひとあじちがう拳法ゲーム『飛龍の拳』。どこよりも早く、そのミリョクを見せよう！



5つのポイント キミだけに教える

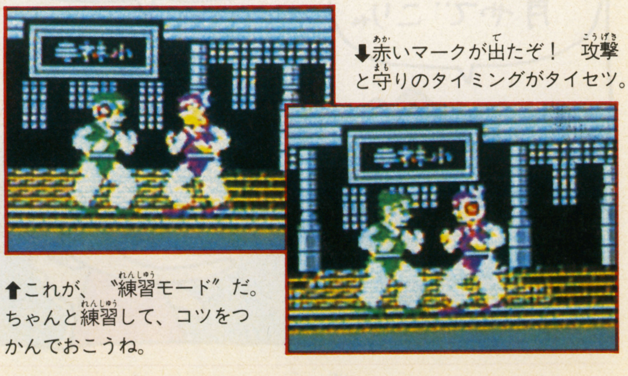
1 赤い光をマークせよ 少林寺編

防御ができてこそ、真の拳士なんだ

キミは〝守主攻従〟という言葉を知っているかな？　つまり、攻撃ばかりが拳法じゃない。相手の攻撃を受け、攻撃のスキをつくという、少林寺拳法の大原則のひとつなんだ。でもいままでのファミコン版拳法は、相手よりも先に攻撃するか、それともよけるかしかなかったよね。でも飛龍の拳では相手の攻撃を受けとめることができるんだ！　龍飛の頭が光ったら上、おなかなら右か左、足なら下へレバーを動かすと、敵の攻撃をちゃ〜んと受けてくれるのだ。ファミコンがあんまり上手じゃない人のための練習モードもあるそうだ。なかなか親切な設計だね！

⬅龍飛の育ての父、寿安老師。

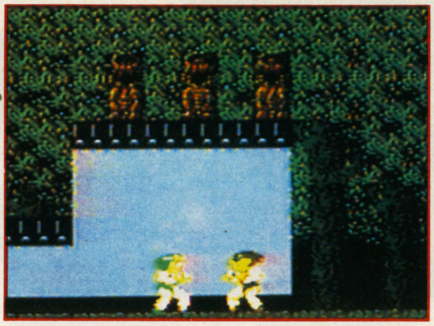
⬅少林寺の貫主、元崖。龍飛を格闘技世界大会へ送り出すべく、特訓をおこなう。



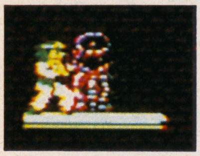
⬇赤いマークが出たぞ！　攻撃と守りのタイミングがタイセツ。

⬆これが、〝練習モード〟だ。ちゃんと練習して、コツをつかんでおこうね。

道中編はＲＰＧ!?　アイテム集めて龍飛は強くなる



このゲーム、龍飛峰から少林寺へむかう場面からスタートして、少林寺、予選大会Ａ、Ｂ、Ｃと世界大会の５つの格闘技エリアがあるんだ。そのエリアとエリアをつなぐのが道中編だ。道中編はＲＰＧっぽいふんいきのアクション画面。アイテムも、取っておくと格闘技面で使えるものもあるということだ。敵を10人倒すとボス敵があらわれる。それでもってボスを倒すと出てくる力パネルの中に、試合の時、特定の相手に〝闘気〟を投げつけることができるアイテムや、試合場に通じる扉を開ける鍵が入ってるというワケ。道中に出てくる龍神像をたたくと1upや無敵アイテムなんかも出てくるみたいだ。スゴイね！



アイテム



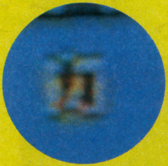
←取ってうれしい1upキャラだ。



←K・Oゲージが一つ増える。



←ボーナスぶくろ、一万点なのだ。



←いろんなパワーを秘めている。



←これについてはまだヒミツ。

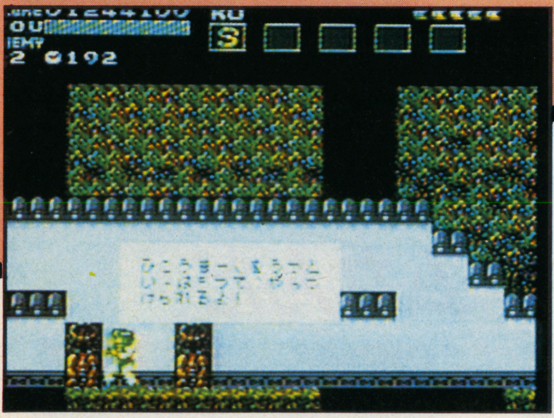


←ライフが16メモリ回復するクスリ。

道中編

2 アイテムでパワーアップ

3 情報は絶対に聞くべし！



龍神像をたたけ！　タイセツな情報が出てくるぞ

道中編に必ず出てくる龍神像。像をたたいて出てくるのは、パワーアップアイテムだけじゃないのだ！ 龍神像は、例えば「ここから２つめのビルでジャンプしろ」などといった指示を出す。その指示のとおりに動くと、道中編が終了したのちに、寿安老師がものすごい情報を教えてくれるんだ!!　どういう情報なのかはまだ教えてあげられない。でも少しだけヒントを言うと、世界大会の中に死んだ師のかたき〝龍の牙〟がまぎれこんでいるんだ。その龍の牙の手先を方法なんだ。

道中1 → 少林寺 → 道中2 → 予選A → 道中3 → 予選B → 道中4 → 予選C → 道中5 → 世界大会

- 道中1：カギを見つけて扉を開けろ！
- 道中2：チェックポイントは4つあるぞ
- 道中3：ヒントがたくさん出てくるんだ
- 道中4：ここは進みかたがむずかしいよ
- 道中5：アイテムのチェックをしておこう

4 技を磨け、それが修業だ

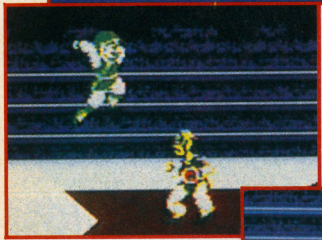
世界大会編

世界大会には、強そうなのがいっぱいだ！

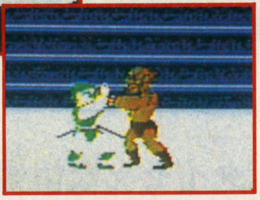


アーケード版『飛龍之拳』は格闘技部分だけだったよね。ファミコン版はいろいろつけ加えられているとはいっても、やっぱり格闘技がメインなんだ。デカキャラでは動きづらいので、少しキャラの大きさが小さくなっている点をのぞけば、アーケード版に負けないくらいの動きをするぞ！ それぞれの予選会場に３人、世界大会では６人の、世界一を夢みる戦士たちが、キミの来るのを待ちかまえている。さらに世界大会をある条件とともに終了させると、謎のウラ面に突入！ なんてことも考えているみたいだ。でも戦士たちはそうカンタンに勝たせてはくれない。じっくりやり込んで、ひとりずつ必勝パターンを見つけ出していくのがベストだ。

⬆予選会場A。まだまだ楽勝！



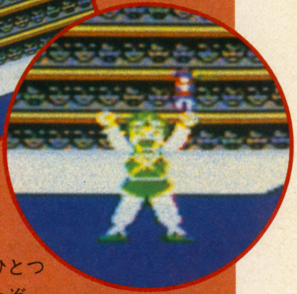
⬅コクウンサイと戦う龍飛。



➡予選会場C。こいつはネックハンキングをかけてくるんだ。



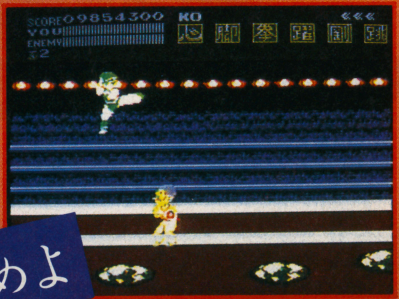
⬆龍の牙の戦士を倒すと巻物が手に入る。



➡奥義書をひとつとりもどしたぞ。

巻物集めてパワーアップ

全部で６巻ある〝飛龍の拳奥義の書〟。その中には龍飛のパワーをアップさせるいろんな技がつめこまれているのだ。でもそのうち５巻は龍の牙が持っている。なんとしてでもとりもどさないと、世界大会でコテンコテンにされてしまうぞ！



⬆奥義書をちゃんとそろえておけば、世界大会も楽勝クリア!?

6つの書を集めよ

これは、大いなる異種格闘技ゲームなんだ



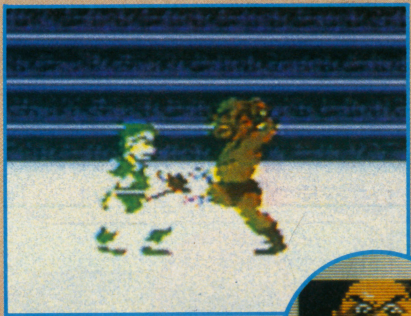


⬆ゴウ　ハヤト
身長170cm　体重85kg
熊や猪を相手に独自の空手道を切りひらいた。日本人。





⬆ミンミン
身長162cm　体重44kg
龍の牙に殺された父親のカタキを討つために出場。



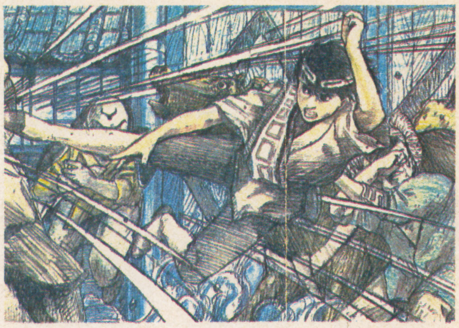


⬆モンゴルハーン
身長200cm　体重120kg
絶大の破壊力を持ったプロレスラー。

5 龍の牙の謎を追え！

ストーリー編

老師のかたきはいったい何者なんだろう!?



謎の拳法集団"龍の牙"。その実態はまだ誰にも知られていない。ただ、少林寺に送られてきた挑戦状には、「格闘技世界大会において、大会を制覇して、格闘技界の盟主になる」と書いてあるという話だから、世界大会に出場しているはずだ。ひょっとするとふつうの拳士に変装して出場しているかもしれない。そのヒントを道中編で手に入れられるかな？

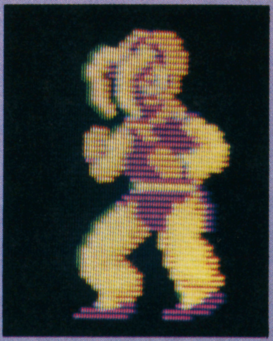
龍の牙の戦士たちは、"飛龍の拳の奥義書"をひとり1巻ずつ持っていて、倒すと残していくみたいだ。奥義書を集めることによって龍飛のいろんな力がアップするんだ。奥義書を持っていないとてもじゃないが倒せない、なんて強敵たちも、世界大会の後半には出てくる。ぜがひでも情報を見つけ出して龍の牙の謎を見つけ出さないと、世界大会制覇もウラ面突入も、ユメのまたユメなんてなさけないことになっちゃうかもしれないぞ！



⬆龍の牙の手先を相手に戦う龍飛。どうすれば出てくるかはまだわからないのだ。



世界大会の試合のとちゅうであることをすれば、龍の牙の戦士たちが出現してくる。まだ開発中の画面だけど、今回は特別に見せてしまおう！ カレらが寿安老師のカタキになるわけなんだが、敵の親玉については、まだぜんぜんわかってはいないんだ。実際にその正体をあばくのは、やっぱり、キミなんだ。



⬇ライオン　キッド
身長195cm　体重87kg
マーシャルアーツの獅子王と呼ばれている。





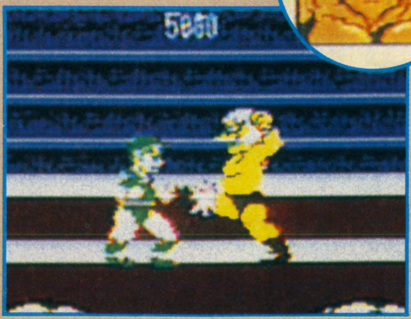
⬇ソンラム
身長168cm　体重65kg
アイアンレッグの異色を持つタイ式ボクサー。





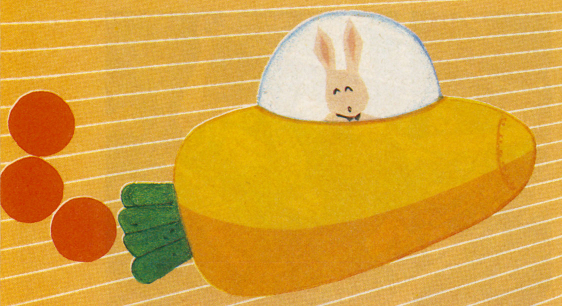
⬇デーモン　カブキ
身長200cm　体重120kg
ほほえむ悪魔と呼ばれているアメリカのプロレスラー。





龍飛よ、世界一を目指せ!!

※画面は、開発中のものです。



新作特Q

87年、新作特Qはますますパワーアップ！　ただ早いだけでなく、よりくわし〜い情報をおとどけしますぞ。期待してくれ！

スゴイ怪獣がゾロゾロ。目がはなせない場面ばかりだぞ!

ウルトラマン 怪獣帝国の逆襲

なつかしのヒーローウルトラマンがふたたび、キミたちのまえに現れた！　しかも、スリルいっぱいのアクションゲームとともに。ウルトラの兄弟も出るぞ。

D ディスク
¥3,300
12月下旬発売
バンダイ

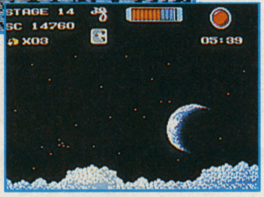




⬅地底怪獣ガボラ。ウルトラマンを食う危ないやつだ!!



⬅あっ、ウルトラマンだ!!　♪き〜たぞ、われら〜のウルトラマン。



⬆ここは月面だ。　三日月、いや三日地球？　が見える。

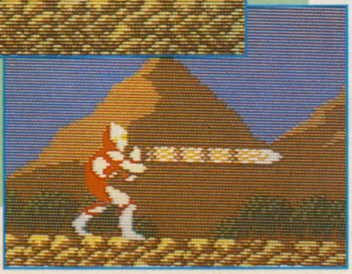
セブン、エース、タロウたちを助け、怪獣軍団をたたきつぶせ！

ウルトラ兄弟を怪獣帝国から救い出し、ゼットンを倒せ！　ベータカプセルにエネルギーがたまると、ハヤタ隊員がウルトラマンに変身！　レッドキングやバルタン星人、ジェロニモなど、なつかしい怪獣たちが登場するぞ！　ニセウルトラマンなんかも出てきて、これはもう興奮ものだ！　怪獣どもは海・空・地底からもおそってくる。さあ、カラータイマーが点滅しているぞ、急げウルトラマン、時間がない、スペシウム光線でやっつけろ。

やつざき光輪とスペシウム光線で敵をノックアウト

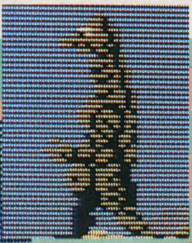


⬅ウルトラマンが八つ裂き光輪を手にした!



➡ついにスペシウム光線を放ったぞ!

こんな怪獣が出てくるぞ



バラ
⬅こいつは火をはいてくるぞ、気をつけろ!



ガボラ
地底海獣だ。⬇首のまわりにえりまきのようなものが。



メフィラス
⬆ずるがしこい、ウルトラマンのライバル。宇宙人だ。



テレスドン
⬆こいつも地底怪獣だ。手強い相手だぞ。



ゴモラ
⬅シッポがとれると、シッポだけで動くやつ!



THE LEGEND OF ZELDA 2

リンクの冒険

¥2,600
1月14日発売
任天堂

D ディスク

ゼルダの伝説はまだ終わっていなかった!! 3つめのトライフォースを手に入れ、ハイラル地方に平和をとりもどすために、リンクはふたたび旅立つ。

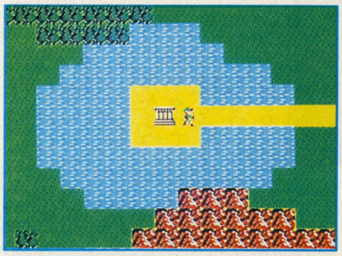
ゲームストーリー

大魔王ガノンを倒したリンクはハイラルにのこり、この国の復興に力をかしていました。そんなある日、16歳になったばかりのリンクの左手の甲に不思議なアザを見つけた王様は、リンクに大切な話をしました。その話とは、「リンクのアザは、古代ハイラルの勇者のしるし…。初代ゼルダ姫を救うために、"勇気"のトライフォースを手に入れてほしい」。

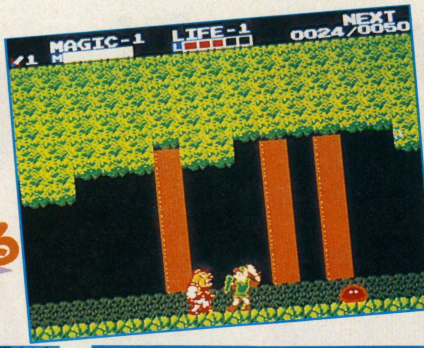
リンクは、そのトライフォースがある「死の谷」の大神殿をめざして、新たな旅に出発。しかし、魔界より、強敵も出現してリンクの命をねらうのだった。

戦闘画面は横から見たアクション画面だぞ

今回のリンクの冒険では、戦闘画面や人との会話、神殿の中など、横から見た画面になったんだ。とくに戦闘画面は、アクションゲームとしても通用するくらい迫力満点。でも、パワーアップしたのはアクション部分だけじゃない！ 経験値やレベルアップなど、本格的なRPGの要素もかなりとりいれられているんだ。そして、アイテムもいろいろあるみたいだから、はまりこめるゲームであること間違いなし!! 発売が待ちきれないね。

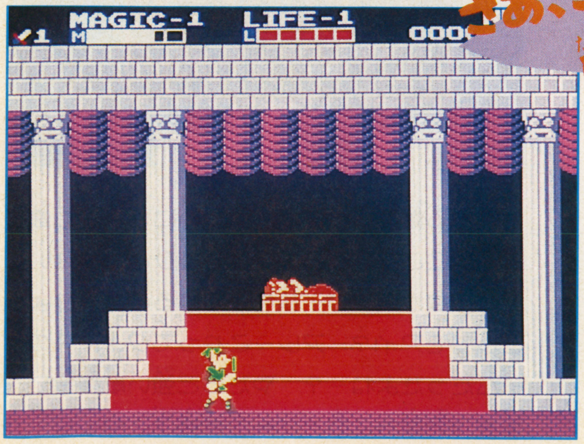


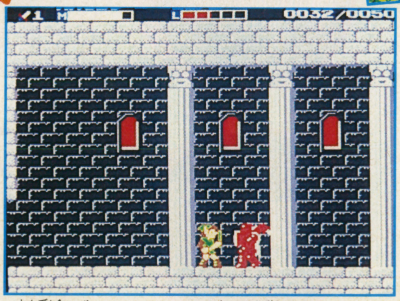
⬆普通の移動はマップモードでできるんだよ。



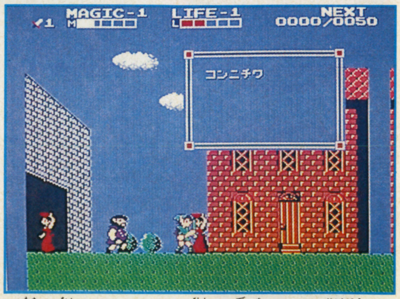
⬆敵と出会うとヨコ画面のバトルモードになる。迫力いっぱい！

さあ、これから戦いの旅がはじまる





⬆神殿内部だ。いちばん奥の石像に、インパからもらったクリスタルをはめこむんだ。



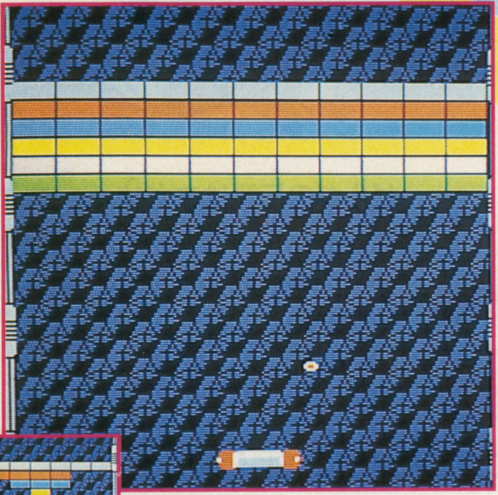
⬆街の中ではいろんな人と出会って、情報や魔法の呪文を教えてもらおう。

ゲーセンで大人気。ブロックくずしの決定版が登場だ!!

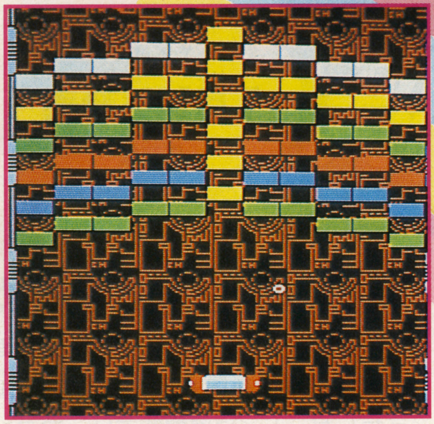
アルカノイド

¥4,900
12月27日発売
タイトー

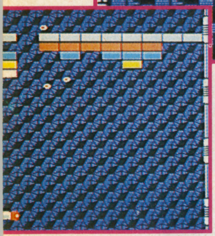
Rカセット



⬅うれしなつかしノーマル画面。ラウンド1は普通のブロックくずしで始まるのだ。



➡こんな画面のほかにもいろんなオモシロ画面やむずかしい画面がいっぱいあるんだぜ。



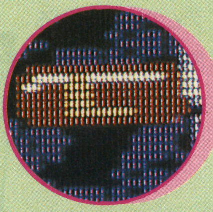
⬅ボールが3つに分かれちゃって、ア〜ン頭が回らないし、指もついていかないよ!!

なつかしのブロックくずしが、パワーアップして帰ってきた！ 前代未聞のこの難しさ。キミはラストが見れるかな！?

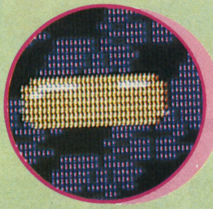
ただのブロックくずしだと思っていると後悔するぞ！

おまたせ〜！ ブロックくずしの本格派、期待の『アルカノイド』がもうすぐキミの家でプレイできるぞ！ ファミコンになって質の落ちるゲームのもある中、グラフィックに動きなんんか、ゲーセン版と見違えるほどのできだからもう最高!! 問題の操作性も、専用コントローラーをつけることによって見事にクリア！ さすがはタイトー。やってくれるね！

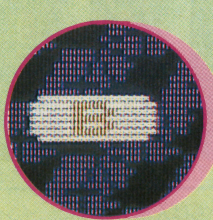
これを取って面クリアをスピードアップ



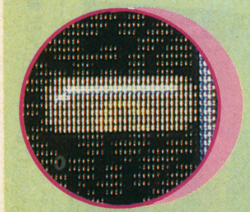
⬅ボタンをおすとレーザーがうてるようになる。ただし金色の壁は破壊できないのだ。



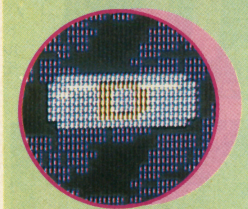
⬅エナジーボールのスピードが遅くなる。ボールのスピードが速いときにとりたいね。



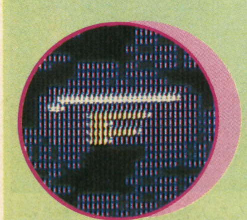
⬅右端に出口が開く。そこから出るとイッキにそのラウンドをクリアしてしまうのだ。



⬅ボールをバウスにくっつけて、好きな時に発射できるようになる上級者向けのアイテム。

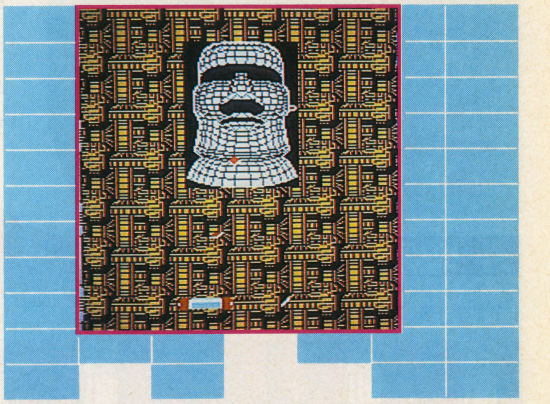


⬅エナジーボールが3つに分裂する。ピンボールのマルチプレイみたいでおもしろいのだ。



⬅バウスの長さが1.5倍になる。最初なれないうちは、絶対にほしいよね！

R33・最後のラウンドにまちうける敵はなんとモアイだ！?



数ある難関を突破して、ついにきました最後の面。ここにはブロックなんてひとつもない。どまんなかにデカイ顔をしているのは、ひょっとしてモアイ!? アレ〜これってタイトーのゲームだったよね〜？ やたらと強い敵要塞に、弾を16発撃ちこむとゲームは終了。ヤッタ〜!!

電気工事屋ライトがアメリカ全土の配線工事に大活躍！

エレクトリシャン



¥2,980
12月25日発売
ケムコ

D ディスク

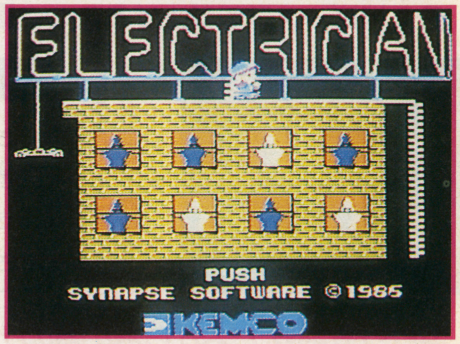
ワシントン、ニューヨーク、ダラス……つぎつぎと困難をのりきれ!

それは、1970年12月のクリスマスイブのことだった。そのときアメリカ全土は明るい光と笑い声に満ちあふれていた。

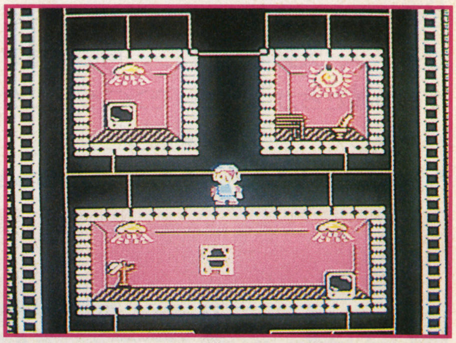
しかし、突然おそった大地震により、アメリカ中は停電でパニックになってしまった。そこで、主人公の電気工事屋であるライトくんがいま立ちあがったのだ。

さて、彼の経歴はというと、お父さんはアメリカで一番の電気工事屋さんだった。そして、彼が3歳の時、初めてお父さんに連れられて、配線工事の手伝いをして以来めきめきとその才能があらわれ、全米エレクトリシャン・コンテストで、チャンピオンになったのだ。

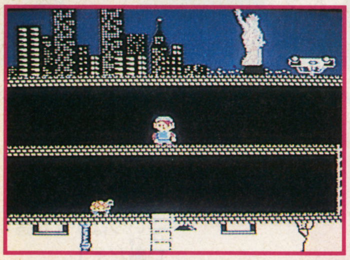
ゲーム画面はビル内と地下迷路の2種類、アイテムやカクレポイントもあるゾ。



⬆このタイトルでは、ライトが『エレクトリシャン』の文字を直す場面が見られるのだ。ガンバレ、ライト!!

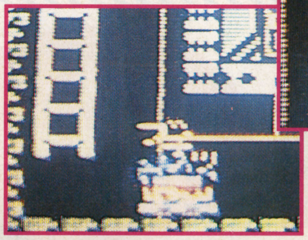


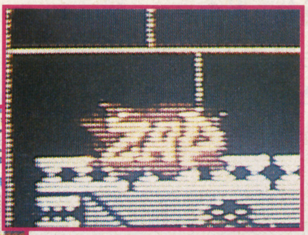
⬆エレクトリシャンのライト君が、ひと仕事終えてひと休み。全部の配線が終わったら右下へ行こう。



⬆ここはビル面の次の地下面。さて、何でタクシーはひっくり返っているのかな。

⬇高いところから落ちると、こうなってしまうのダ。でも一階分の高さなら平気だよ。



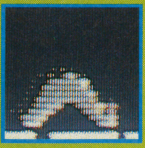


⬆敵が、配線の終わったところを通ると、このように感電死してしまうのサ。

こいつらが、ライトくんのじゃまをするにっくき敵キャラだ!



⬆ボクの名前はライト。バリバリの15歳。



⬆イモ虫。こんなのは平気のヘイチャラ。



⬆ネズミ。チョロチョロとうっとうしい。



⬆クモ。動きがおそいくせに巣まで張る。



⬆コウモリ。つかまると運ばれてしまう。



⬆ロウデン。電線にそってつき進む。



⬆ドロボー。あかりがつくとにげ出すゾ。



⬆カメ。ゆっくり歩くのでジャマになる。



⬆ナメクジ。地下3階の天井にいる。



⬆モグラ。光に弱いくせに穴をほるのダ。



⬆イエローキャブ。殺人マシーンだ！



⬆カ。光に集まってくる、ブキミなヤツ。



⬆ギャング。突然出現してはにげ出す。

攻撃ポイント

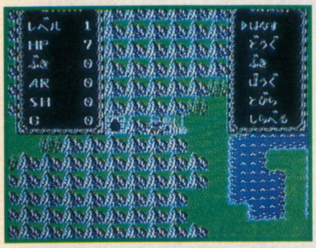
このゲームには、さまざまなアイテムやカクレポイントがあるのだ。ワールドは一応、7まであるから、いろいろさがしてみてちょーだい。

ギリシャ神話の英雄が主人公のロールプレイングゲーム

闘人魔境伝 —ヘラクレスの栄光—

価格未定
2月発売予定
データイースト
Rカセット

地獄の魔王ハデスの手によって、「黄泉の国」へさらわれた美の女神ビーナスを救出するため、冒険の旅に出発！



⬅ヘラクレスのコンディションがひと目でわかるマルチウィンドウ表示だぞ。

ゲームストーリー

さらわれたビーナスを助け出すため、勇者ヘラクレスは情報を集め、装備をかためて、ハデスの待つ「黄泉の国」めざして旅をする。

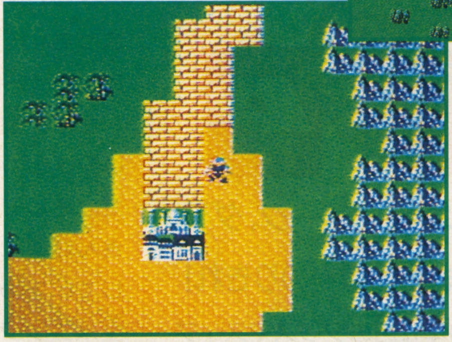
ギリシャ神話でおなじみの神々が総出演するゲームだぞ

このゲームのシナリオはギリシャ神話の世界をもとに書かれていて、登場するキャラクターはヘラクレスやビーナスをはじめとして、海神ポセイドン、太陽神アポロン、月の女神アルテミスなどなど、神話に登場する神様たちが中心だ。モンスターたちの種類も豊富だぞ。広いギリシャを旅してヘラクレスを成長させて、1日も早くビーナスを救出だ。

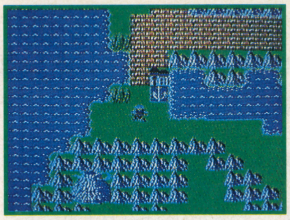
⬇砂漠のなかにあるにぎやかな街だ。ここに住む人々から情報を集めよう。



⬆スタート画面だ。まん中に見えるのがマイキャラ、ヘラクレスだぞ。



⬇画面内に3つ見えているのは、ダンジョンの入口。ナニがいるやら？



⬅イカリのマークは港をあらわしているんだ。



HIGEMARU

魔界島 —7つの島大冒険—

価格未定
3月発売予定
カプコン
Rカセット

カプコンの大自信作！ アクションいっぱいのRPGの登場。広いマップでくりひろげられるはてしない冒険がはじまる…。

7つの島の謎を解き、財宝をさがせ。強敵「ひげ丸軍団」をやっつけろ！

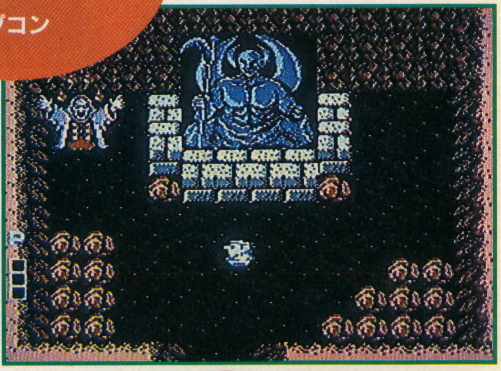
伝説の海賊キャプテン・ビアドののこした財宝を手に入れるために、モモタルーの冒険の旅がはじまる。しかし、財宝が隠された7つの島の海域は、おそろしい海賊「ひげ丸軍団」が出没していた。いままでにも、大勢の若者たちが宝を求めて旅に出たが、だれひとりもどる者はいなかった。はたして、モモタルーは無事に財宝を手に入れることができるだろうか？

7つの島のどこかに財宝は隠されているはず、各島の謎を解きながら、くまなく探せ！ 島に上陸するには島のカギを手に入れなくてはならない。宝の前に3枚の石板をさがすことも大切なポイントだぞ。てごわい敵のひげ丸軍団をキミはノックアウトすることができるかな？

⬇クック島に上陸したぞ！ 謎がありそう……。



⬇密教の島カース島にいる大主教だ。こいつはかなり強い敵だぞ！



よ〜こそ、モモタルーくん、生きては帰さないぞ！

➡やった！ ついにクック島の入口にたどりついたぞ。カギがあれば中に入れるんだ。



ファミコン ア・ラ・カルト



ゲーマーの強い味方! もう使った?

プレイしたゲームをカセットテープに記録できる! ファミコン本体と別にジョイスティックを持ってる人には朗報だね! 連射で7〜10分、ふつうは25〜45分も記録できる。自分のプレイの研究用にはもちろん、うまい人は自慢のタネにも使えそうだネ!



こいつはスゴイ

⬅ゲームに上達したい人にはこれがイチバン。ゲームリピーター・GR―I/¥6500/12月発売中/ホリ電機

冬休みはセガのBGMでキメちゃおう!

セガのゲームファンにはウレシイお知らせ。アルファレコードのGMOレーベルから、セガのゲームミュージック集が発売されたぞ。アーケードで大人気の『アウトラン』、『スペースハリアー』、そしてマークⅢ版の『アレックスキッド』のBGMが、キミのステレオでギンギンに聞けちゃうヨ。

ちなみに、このレコードの発売を記念して、雑誌編集部対抗の『アウトラン』のゲーム大会が開かれスゴクもり上がりを見せたぞ。



⬆六本木のディスコ〝AREA″で行われたゲーム大会。会場のスペース感覚とあいまって、熱気ムンムン、迫熱プレーの連続でした。

➡㊜代表の山崎クン。テクニックは、ほかのチームを圧倒したとか。





⬅『セガ・ゲーム・ミュージックVol.1』/ALR-22907/¥2,200/アルファレコードから好評発売中。

アーケードゲームエクスプレス NO.2

前号からはじまったこのコーナー、今回はゲームセンターですでに大人気の「奇々怪界」だ!

奇々怪界

タイトー

コワくて楽しい!? 『奇々怪界』はファミコンでも登場の予定だ。

ナント! 七福神が宝船ごと妖怪たちにさらわれてしまった! 主人公の小夜ちゃん(巫女さんだ)はたった1人で妖界の里にのりこんだのであった。

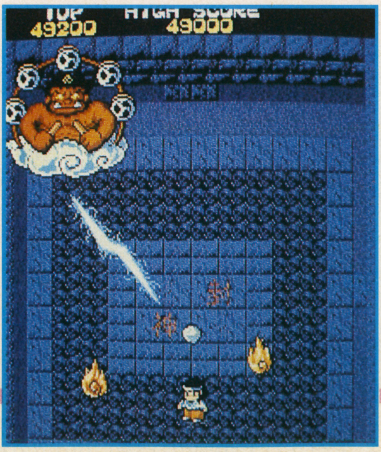
武器は、おふだとおはらい棒。シーンは7つで、それぞれのシーンで七福神を1人ずつ救出して、最後に宝船をとりもどすんだ。

パワーUPアイテムもたくさんある。とくに水晶玉(2つのボタンを同時におすと使える)は強力だ。



⬇こいつが2シーン目の大物妖怪、雷電王だ。イナズマをぶつけてくるぞ、気をつけろ!

⬆主人公の小夜ちゃんのイメージイラストだ。かわいいね。





⬅あれ、お墓があるぞ、お参りしていこうかな……。とんでもない、こいつは妖怪だ。



➡妖怪(お化け?)がおそってきた! でもだいじょうぶ、おふだとおはらい棒で攻撃すればやっつけられる。

MARUKATSU ORIGINAL SOFT BEST 10

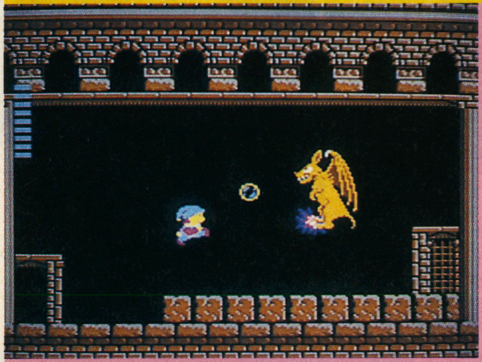
マルカツオリジナル ソフト・ベスト10



新作ソフトがいっせいに急上昇。今回は6本のソフトが新しくベスト10入りだ。前回16位だった『迷宮組曲』が一気にグランプリを獲得。いよいよ、予想がつかないほどの大激戦がはじまったぞ。

1 迷宮組曲 ハドソン

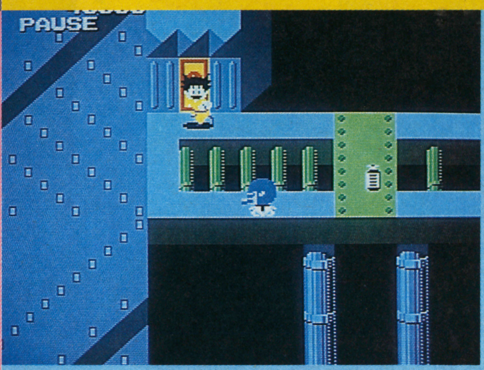
8133点 ↑16位



はげしい争いの中、グランプリを獲得したのはハドソンの新作、『迷宮組曲』。アクション+ロールプレイング+パズルとおいしそうな要素がギッシリ、つめこまれている。ゲームとは全く関係ないけど、連射測定のできるオマケなんかもついて楽しいぞ。

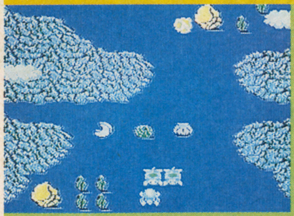
2 ドラゴンボール 神龍の謎 バンダイ

6387点 ↑ 位



おしくもグランプリはのがしたけど、番外からいきなり2位。アニメの人気をそのまま引きついでいる感じだ。世界中に散らばった、7つのドラゴンボールを探すゲームなんだけど、鳥山明先生がデザインした、かわいいキャラクターがいっぱいでたのしいね。

3 もえろツインビー シナモン博士を救え コナミ



こんどのツインビーは3人でプレイできちゃう。横スクロールの面もできて、さらにおもしろくなったぞ。

前回 位 5303点

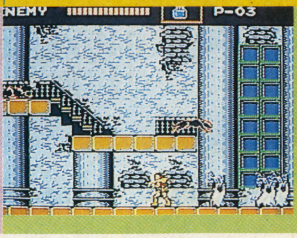
4 スーパースターフォース テクモ



やっとベスト10入り。これはシューティングゲームというよりRPG。時空暦のナゾはかなりむずかしいね。

前回18位 5067点

5 悪魔城ドラキュラ コナミ



前回のグランプリも新作ソフトの追い上げで4ランクダウン。最後のドラキュラはかなり手ごわいぞ。

前回1位 4567点

売り上げベスト10

順位	前回	ソフト名	得点
1	―	ドラゴンボール 神龍の謎	4632
2	―	迷宮組曲	3975
3	―	マッピーランド	3058
4	―	もえろツインビー シナモン博士を救え	2963
5	―	デッドゾーン	2289
6	―	スーパースターフォース	2194
7	―	アイギーナの予言	1625
8	2	高橋名人の冒険島	1437
9	―	怒IKARI	1391
10	―	きね子	1263

人気投票ベスト10

順位	前回	ソフト名	得点
1	―	迷宮組曲	3285
2	3	悪魔城ドラキュラ	2941
3	4	ドラゴンクエスト	2635
4	―	スーパースターフォース	2498
5	1	スーパーゼビウス	1924
6	2	高橋名人の冒険島	1686
7	5	がんばれゴエモン! からくり道中	1422
8	7	戦場の狼	1043
9	6	プロレス	992
10	―	もえろツインビーシナモン博士を救え	915

サークルが選ぶベスト10

順位	前回	ソフト名	得点
1	―	もえろツインビー シナモン博士を救え	1425
2	―	ドラゴンボール 神龍の謎	1050
3	―	怒IKARI	925
4	4	迷宮組曲	900
5	―	ザナック	775
6	―	ガルフォース	725
7	―	アイギーナの予言	675
8	1	悪魔城ドラキュラ	600
9	―	デッドゾーン	425
10	9	スーパースターフォース	375

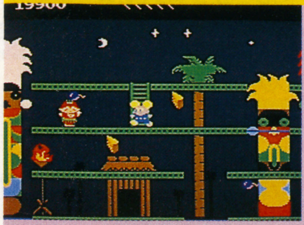
マルカツ・オリジナル・ソフト・ベスト10は左の表の3つのデータを集計している。「売り上げベスト10」は全国有名小売店のデータ。「人気投票ベスト10」はみんなから送られてくるハガキの集計。「サークルが選ぶベスト10」は全国のファミコンサークルの投票だ。

●調査協力店 カネイ小川(札幌)、伊勢丹、西武百貨店、東急百貨店本店、日本橋高島屋、博品館、ヤマギワ、キデイランド原宿店(以上東京)、名鉄百貨店(名古屋)、サントイスだるまや、高島屋京都店(以上京都)、近鉄百貨店、阪急百貨店、キデイランド大阪梅田店(以上大阪)、パレックス(神戸)、天満屋岡山店(岡山)、高知大丸(高知)。

イラスト/椙村嘉一

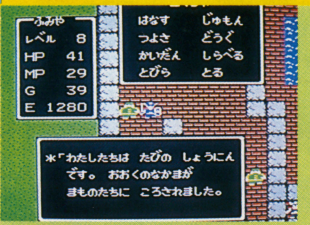


6 マッピーランド
ナムコ



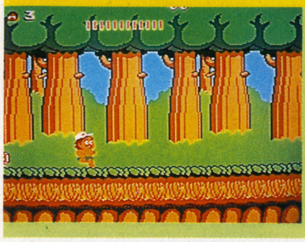
これはまたII世ソフト。番外から、スゴイ勢いでベスト10入りだ。かわいいマッピーが大活躍するぞ。
前回−位　4269点

7 ドラゴンクエスト
エニックス



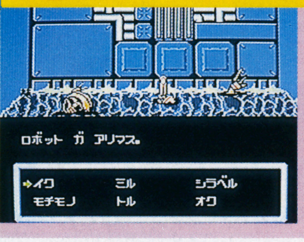
『ドラクエII』の完成もせまって、なんと人気投票は3位。やっぱり、最高のRPGと言われるだけあるね。
前回9位　3521点

8 高橋名人の冒険島
ハドソン



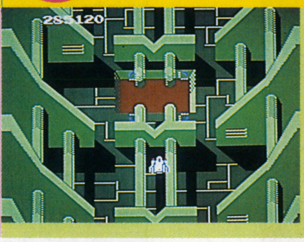
さすがの名人も新作ソフトの波には勝てず6ランクダウン。でも熱狂的なファンがまだまだいっぱいだ。
前回2位　3423点

9 デッドゾーン
サン電子



ゲームストーリーはカンタンだけどかなり頭をつかうアドベンチャーゲーム。番外からいっきに上昇だ。
前回−位　3259点

10 スーパーゼビウス
ナムコ



う～む、残念ながら10位までダウン。ストーリーのおもしろさが光るRPGシューティングゲームだ。
前回3位　2984点

もうすぐベスト10

順位	前回	ソフト名
11	−	怒IKARI
12	−	バルバルークの伝説より／アイギーナの予言
13	5	がんばれゴエモン！　からくり道中
14	−	ザナック
15	4	プロレス
16	6	ミシシッピー殺人事件
17	−	きね子
18	−	ガルフォース
19	7	戦場の狼
20	10	メトロイド

ベスト10をねらって、新作ソフトが続々と上昇してきている。注目したいのは本格的シューティングゲーム2本。まず14位の『ザナック』はちょっとむずかしいけどスピード感、グラフィックとも最高。そして18位の『ガルフォース』はワクワク、ドキドキのパワーアップパネルがたのしい。どちらも、ひさびさにスカッとするゲームだ。ところで、このコーナー開始以来ずっとベスト10の常連だった『ゴエモン』がオッコチ、残念だ。

ベスト10入りまちがいなし
前評判ソフトベスト3

順位	ソフト名	得点
1	ドラゴンクエストII	632点
2	ドラゴンバスター	498点
3	リンクの冒険	381点

※前評判ベスト3は、読者アンケートの集計結果です。

またまた1位は『ドラクエII』。発売日が1か月のびちゃって、かなりイライラしている人も多いんじゃないかな。2位の『ドラゴンバスター』はアーケード版で大人気のアクション＋RPG。ファミコン版ではどう変わるか楽しみだね。3位は『リンクの冒険』。名作『ゼルダの伝説』の続編というだけでも、今からワクワクしちゃうゲームだ。

ヒット・チャート大分析

ここんとこ、しばらく安定していたベスト10も、新作ソフトが、モーレツな勢いで上昇してきて、大乱戦になってきた。今回は6本の新作が新しくベスト10入り。どのソフトも発売前から話題になっていただけに、今後はさらに得点をのばしそう。しかし、12月そして1月はまだまだ話題のソフトがひかえている。これからのベスト10はゼッタイ目をはなせない状況になってきた。次回はどうなるかみんなも予想してみてくれ。

ところで、今回、ちょっと目立つのはII世ソフトが多いことだ。3位の『もえろツインビー』をはじめ4位『スーパースターフォース』、6位『マッピーランド』、10位『スーパーゼビウス』と4本のソフトがベスト10に顔をだしているんだ。どれも前作のゲームストーリーがしっかりしてるから、II世ゲームもおもしろいんだろうね。これからも、II世ソフトがどんどん発売されてベスト10にも上がってきそうだ。

ベスト10選びに参加しよう

マルカツ・ソフト・ベスト10はキミたちがつくるページ。ハガキによる人気投票は集計になくてはならない要素なんだ。キミのいちばん好きなゲーム、応援したいゲームをひとつ、それにキミの住所、なまえ、年れいを書いて、下の応募先に送ってくれ。ハガキを送ってくれたみんなの中から毎回抽選で、30名にステキなプレゼントを用意している。ドシドシ応募してね。キミの好きなゲームをベスト10入りさせよう。さあ、ハガキを用意して、今すぐポストに直行しよう。まってるぜ！

〈応募先〉〒160 東京都新宿区四谷1-8-14
四谷一丁目ビル6F　角川書店㋮ファミコン
「マルカツ・ソフト・ベスト10」係

⬇Tシャツ、テレホンカード、バッジ、ボールペンなどのオリジナルプレゼントが当たる。



●協力サークル　ウルテク研究会(千葉)、FCBS(東京)、FCC(大阪)、小山FC(神戸)、JFC(熊本)

新作特Q

発車時刻表

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ワンポイント
12月23日	コスモジェネシス	アスキー	¥4,900	3Dのスペースシューティング
12月23日	FTランニングスタジアム	バンダイ	¥4,900	ファミリートレーナー第2弾
12月24日	Dプロフェッショナル麻雀 悟空	アスキー	¥2,980	スピーディーな4人打ち
12月25日	Dエレクトリシャン	ケムコ	¥2,980	迷路のようなビルの謎は?
12月26日	クレイジークライマー	ニチブツ	¥5,300	スティック付で発売だゾ!
12月26日	闘いの挽歌	カプコン	¥5,500	剣1本にかける男の戦い!
12月26日	時空の旅人	ケムコ	¥4,900	時を旅するAVG
12月27日	アルカノイド	タイトー	¥5,400	ゲーセンで人気のブロックくずし
1月4日	火の鳥 鳳凰編 我王の冒険	コナミ	¥5,300	角川アニメ映画のゲーム化だ
1月7日	ドラゴンバスター	ナムコ	¥4,900	おまたせ! スゴイゲームが出るぞ
1月14日	Dリンクの冒険	任天堂	¥2,600	ゼルダの伝説の続編
1月20日	ザ・ブラックバス	ホット・ビィ	¥5,300	つりのゲームが初登場だよ
1月20日	Dココナワールド	ソフエル	価格未定	環境ソフトと呼びたくなる
1月26日	ドラゴンクエストII 悪霊の神々	エニックス	¥5,500	あのドラクエをもういちど
1月中旬	飛龍の拳 奥義の書	日本GAME	¥5,500	ワザが決め手の男のゲーム
1月下旬	Dアテナ	エス・エヌ・ケイ	価格未定	かわいいアテナがマイキャラ
1月下旬	D謎のマガジンディスク・ナゾラーランド	サン電子	¥2,900	いろんなゲームがセットになって登場
1月予定	ラビリンス	徳間書店	¥4,900	迷路がいっぱいだぞ
1月予定	Dプロゴルファー猿 影のトーナメント	バンダイ	¥3,300	複雑なコースでプレイ
1月予定	Dウルトラマン 怪獣帝国の逆襲	バンダイ	¥3,300	なつかしのウルトラ兄弟も登場
1月予定	花のスター街道	ビクター音産	価格未定	アイドルの誕生ゲーム
1月予定	Dアップルタウン物語	DOG	¥3,400	アメリカで人気の環境ソフト
1月予定	FTジョギング(仮称)	バンダイ	¥4,900	ファミリートレーナー第3弾
2月14日	DFSCゴルフ JAPANコース	任天堂	¥2,500	期待のディスク版ゴルフ
2月15日	Dきね子2	アイレム	¥3,300	ファンシーパズルの決定版
2月25日	Dトップルジップ	ボーステック	価格未定	これまた期待のパソコン移植
2月25日	Dレリクス —暗黒要塞—	ボーステック	価格未定	パソコンで大ヒットゲーム
2月上旬	Dメルヘンヴェール	サン電子	¥3,200	大人気のパソコンゲームがファミコンに
2月予定	ランボー	パック・イン・ビデオ	価格未定	ハードな男の戦いが見もの
2月予定	アルゴスの戦士	テクモ	価格未定	あの夕日がファミコンで見られる
2月予定	Dキャプテン翼	テクモ	価格未定	人気アニメのファミコン版
2月予定	マイケルのEnglish大冒険	スコーピオン	¥2,980	英語の勉強ゲーム
2月予定	熱血硬派 くにおくん	テクノス ジャパン	価格未定	不良ややくざをやっつけろ
2月予定	ポケットザウルス(仮称)	バンダイ	¥5,500	ついに2Mで登場!
2月予定	新人類	リックスソフト	¥4,900	恐竜を相手に古代人マックスが大活躍

1月もゲームがドッと発売される。あの「ドラクエII」や「リンクの冒険」もやっと発売になるんだ。お年玉で2、3コは買えちゃうね。

めちゃくちゃ早い 新作ミサイル

『熱血硬派 くにおくん』がついに発売決定!!

やった! ついに『熱血硬派 くにおくん』がテクノスジャパンから出るぞ! セガマークIIIやアーケードでおなじみになった人気のゲームだけれど、どうファミコンに移植されるか楽しみなところだ。発売は2月下旬〜3月ごろの予定!

東芝EMIからは『ダイナマイトボウル』というボーリングゲームが来春出るんだ。こっちも楽しみだね。

DOGからお知らせ! 発売予定の『ヒスパー二』、『シカゴ・コネクション』、『Dark side of the moon』の3つのゲームのタイトルが変わるんだ。まだ正式なタイトルは決定してない。決まりしだい発表するからまっててくれ。ゲーム内容も期待してまっててくれって!

★NTTが送る「お年玉おみくじ作戦」TEL番号／大阪 06(347)9999 長野 0262(35)8000 山口 0834(29)5500

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ワンポイント
2月予定	ジェニー(仮称)	タカラ	価格未定	人気ホビーがゲームに
2月予定	タッチ ミステリー・オブ・トライアングル	東宝	¥4,900	達也、和也、南が、がんばる
2月予定	Dスーパーロードランナー	アイレム	価格未定	VSゲームもできるぞ
2月予定	Dウィンターゲームズ	ポニー	¥2,900	スリル、迫力満点
2月予定	ミッキーマウス(仮称)	ハドソン	価格未定	かわいいミッキーの大活躍
2月予定	Dオトッキー	アスキー	¥2,980	音楽が楽しめちゃうアクションゲーム
2月予定	Dダーティペア	バンダイ	¥3,300	ステキな2人の女の子が、マイキャラ
2月予定	Dキン肉マン2	バンダイ	¥3,300	あのキン肉マンが帰ってきた
2月予定	D風雲少林拳(仮称)	ジャレコ	価格未定	どんなワザが見られるかな?
2月予定	闘人魔境伝－ヘラクレスの栄光	データイースト	価格未定	本格派RPG
2月予定	ファミリーシンセいきなりミュージシャン	東京書籍	¥4,900	作曲ゲームが誕生!
2月予定	Dスーパーボーイアラン	サン電子	¥4,900	算数の分数を学ぼう
3月予定	FTエアロビクス(仮称)	バンダイ	¥4,900	ファミリートレーナー第4弾
3月予定	D新宿中央公園殺人事件	データイースト	価格未定	謎が謎をよぶ推理AVG
3月予定	D地底大陸 オルドーラ	サン電子	¥4,900	小数をこのゲームでおぼえる
3月予定	ダンプ松本(仮称)	サンリツ電気	価格未定	セガでおなじみだよね
3月予定	スパイVSスパイIIマッド アイランド	ケムコ	価格未定	ついに続編登場
3月予定	HIGEMARU魔界島－7つの島大冒険－	カプコン	価格未定	カプコンの自信作
3月～4月	北斗の拳2	東映動画	価格未定	リクエストに答えてふたたびゲーム化
4月予定	オホーツクに消ゆ!!	アスキー	価格未定	本格的AVGだぞ
4月予定	ブービー・トラップ	ニチブツ	価格未定	時空間迷宮に迷うキッドが主人公
4月予定	デジタル・デビル物語/女神転生	発売元 未発表	¥4,900	西谷史先生が原作だ
4月予定	水戸黄門	サン電子	価格未定	人生楽ありゃ苦もあるゲーム
4月予定	ザナドゥ	ハドソン	価格未定	パソコンゲームに負けないおもしろさ
4月～5月	ファンタジーゾーン	サン電子	価格未定	夢、スリル、アクションいっぱい
4月～5月	ミラクルロピット2100年の大冒険(仮称)	キングレコード	価格未定	キングレコード初のゲーム
4月～5月	エイリアン2	スクウェア	価格未定	映画の迫力がそのままつたわる
7月予定	Dウルティマ	ポニー	¥3,500	まってました! RPGの元祖登場
発売日未定	D聖剣サイコカリバー	イマジニア	¥5,000	神秘にみちた森の秘密はなに?
発売日未定	信長の野望	光栄	価格未定	パソコンの人気ゲームのファミコン化
発売日未定	聖剣伝説	DOG	価格未定	『エクスカリバー』がネーミング変更
発売日未定	チェスターフィールド	ビック東海	価格未定	かわいそうなお姫さまを助けて!
発売日未定	Dカオス	ポニー	価格未定	新感覚派にはうれしいゲーム
発売日未定	D対局! 囲碁(仮称)	任天堂	¥2,500	囲碁ゲームの決定版
発売日未定	森田の将棋	セタ	価格未定	セタの第2弾



★そのほかの発売日未定のもの

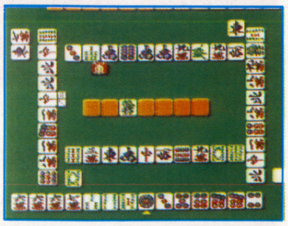
- ●ガンスモーク/カプコン
- ●スクランブル21/ビクター音産
- ●D夢工場(仮称)/フジテレビ
- ●奇々怪界/タイトー
- ●Dライジン(仮称)/DOG
- ●DFSCゴルフUS/任天堂
- ●ロウ オブ ウエスト/ポニー
- ●ボールブレイザー/ポニー
- ●Dアーコン/ビー・ピー・エス
- ●Dザ・ブラックオニキス/ビー・ピー・エス
- ●DセクションZ/カプコン
- ●所ジョージ(仮称)/EPIC・ソニー
- ●ダイナマイトボウル/東芝EMI

※Dマークはディスク
FTマークはファミリートレーナー用ゲーム
マークがないものはロムカセット



⬆『ファミリーシンセいきなりミュージシャン』の画面写真だぞ。

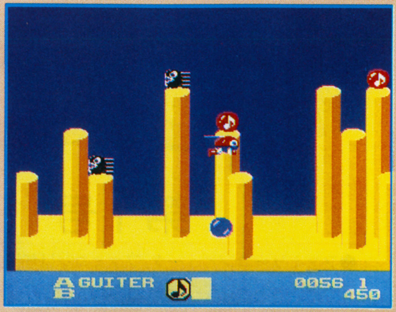
⬇こちらは『プロフェッショナル麻雀 悟空』だ! すごくおもしろいぞ。



音楽ゲーム『オットキー』で電子音楽を楽しもう

アクションゲーム中心のゲームモード画面と、音で遊べるミュージックモードの2タイプのゲームが楽しめる新感覚ソフトだ。主人公は音の戦士オトッキー。音世界からもれ出した音符を拾い集めてサウンドモニュメントの中につめもどす指名をうけ、敵と戦いながら音符を拾うんだ! 音符が集まるとステキな音の世界が楽しめるんだぞ。その音をつくるのはキミのプレイ技術だ。がんばれ。

ミュージックモードは敵も音符もないんだ。自由に音をセレクトして、キミのオリジナルミュージックを作れるんだぞ。



➡2月上旬発売。¥2,980/アスキー。ディスクで出る予定だぞ。

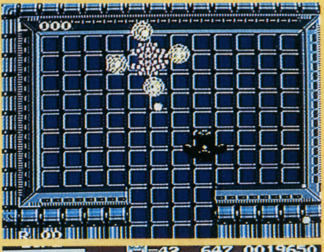
おもしろさパーフェクト

'87年1月は マルカツ 勝ファミコン3冊

勝ファミコン増刊 第2号 キングコング2 怒りのメガトンパンチ

1月／6日発売

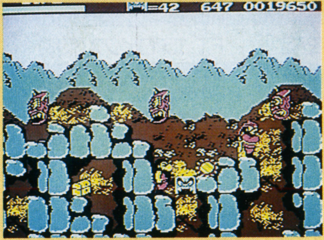
全9エリア完全マップ公開／エリア攻略ポイント発表／ボス怪物敵キャラ攻略法



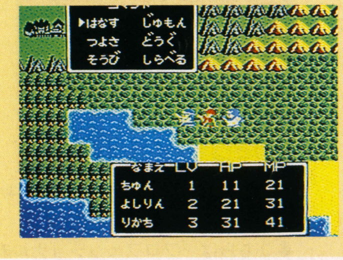
勝ファミコン増刊 第3号 火の鳥鳳凰編 我王の冒険

1月／20日発売

太古・大和・来世全マップ公開／ワープゾーン徹底解析／アイテム位置完全図解



マルカツ 勝ファミコン 第4号 1月／23日★発売



マルカツは87年もダントツ

ドラゴンクエストII ミッキーマウス／リンクの冒険／他

別冊ふろく 完全攻略 ドラゴンバスター

本誌についてのお問い合わせは9900へ

●休日を除く、毎週月・水・金曜日の午後4時から6時までの間、愛読者のみなさんの質問にお答えしています（記事や内容以外のお問い合わせはご遠慮ください）。まちがい電話のないよう正確にダイヤルしてください。

03(359)9900

マルカツ ファミリーコンピュータ ゲームマガジン 勝ファミコン

第1号

昭和62年1月23日
定　価　360円（付録とも）
発行人　角川春樹
編集人　佐藤辰男
発行所　角川書店
住　所　〒102東京都千代田区富士見2-13-3
（編集部）03-359-9900
（販売部）03-238-8523
（広告部）03-238-8425
印刷所　大日本印刷株式会社
雑誌コード　27004-1／23

編集長　佐藤辰男
副編集長　染谷恵司
編集　塚田正晃　後藤靖彦　柳沢孝文　甲田秀昭　佐野玲子　高山修一　高木陽一郎
編集協力　風間哲朗　Kライターズクラブ　荒川亜津子　永橋隆　三之瀬耕平　菅原敬
ライター　辻猛　渡部功一　松本剛　中島昭歩　小峯徳司　大竹雅法　丸山秀樹　山本裕司　畠山貴之
カメラ　福家久仁子　林久平　倉部和彦　林克典
デザイン　12to12（藤井学 田中幸久 米沢宗浩　野口敏治）渡辺省三 梶井尚基 タバスコ・スタジオ　沼田勝吉
テクニカルアドバイザー　佐藤裕史

※編集部に直接ご用事の方は、03-358-9101にお願いします。



月2回発行 ㊏ファミコン vol.1
昭和62年1月23日発行(毎月2回第2・第4金曜日発行)第2巻第1号通巻第17号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(358)9101(編集部) ☎03(238)8523(販売部)
特別定価360円
T4912700401369

大日本印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌27004-1/23